PlayStation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 118 • Ano 10 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Novembro 2008

PROMOÇÃO
Faça um desenho bem doidão. Você pode ganhar um **PS3**

OS CAMPEÕES DO FUTEBOL
PS2 PS3
FIFA 09
Estratégia para jogar como um craque nas versões para Play 2 e Play 3. Inclui manual de dribles e dicas para detonar no modo Be a Pro

WINNING ELEVEN 2009
PS2 PS3 Aprenda os truques da Master League e descubra os segredos do World Tour

+ DETONADOS

LEGO BATMAN
Centenas de fotos com a localização dos 300 kits, 30 power bricks e 25 reféns
PS2 PS3

SILENT HILL HOMECOMING
PS3 Solução de todos os enigmas e explicação detalhada para assistir aos cinco finais secretos

PLAYSTATION STORE
Dicas fundamentais (e legais) para fazer compras na loja virtual do PlayStation 3

JOGOS DA EDIÇÃO
• LittleBigPlanet • Fracture • Saint's Row 2 • Brothers in Arms: Hell's Highway • Mega Man 9 • WipeOut HD • Call of Duty 5: World at War • HOME

TOKYO GAME SHOW
Nosso repórter foi à feira japonesa para trazer todas as novidades

TRANSFORMERS ANIMATED
PREPARE-SE PARA
BATALHAS ALUCINANTES!
Licensed by:
Hasbro
BAIXE TAMBÉM O JOGO PARA CELULAR
Envie TRANSFORMERS do seu celular CLARO para o número 250
glu
Claro
© 2008 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados. TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2008 Hasbro. All Rights Reserved. www.transformers.com

EDITORIAL

PlayStation

Novembro/2008

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha
Rodolfo Carrara

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb 10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editora de Arte: Cristina Sayuri
Revisão de Texto: Fábio Larsson
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Carlos Sá, Fábio Santana, Fabricio Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Mauricio Cadam, Nelson Alves Jr.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento),
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097
e Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária: Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880.
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Filipe Dal Gallo

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br**;
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br
Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Aline Mello, Gustavo Barbosa, Rodrigo Tanikado e William Silva

Logística
Ezio S. Vicente (Gerente) e Guilherme Scalso

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

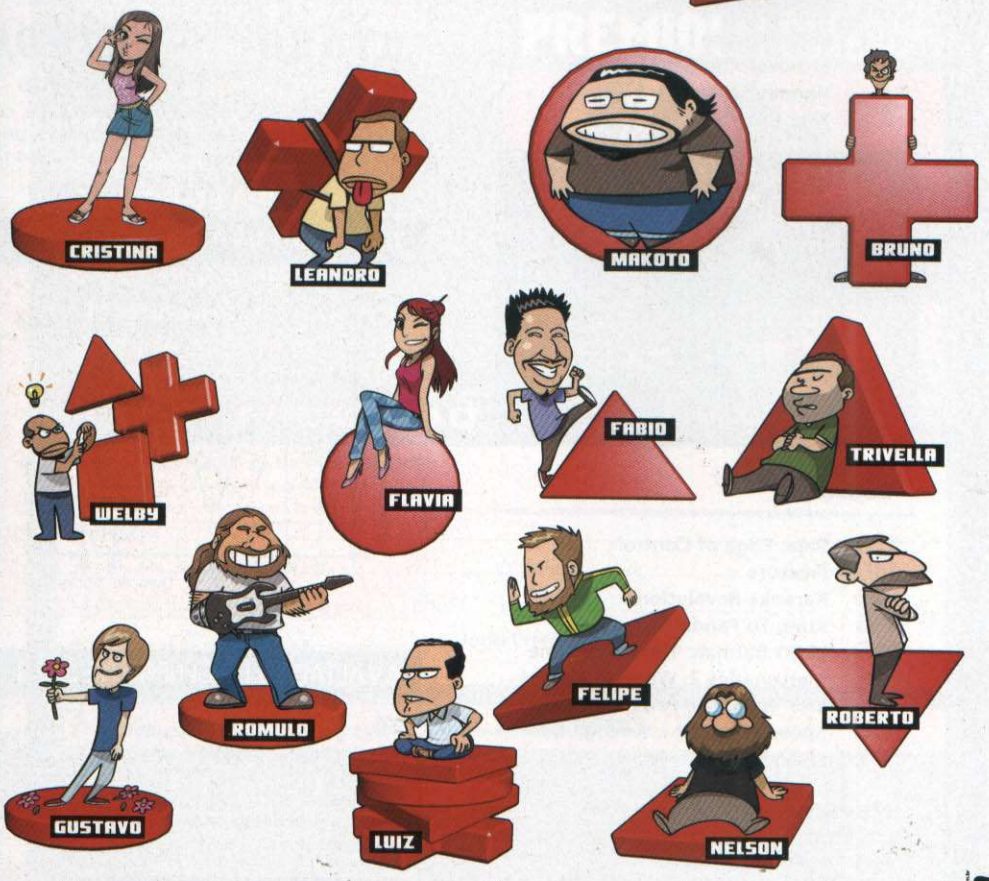
ANER
www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Redações de revista de videogames deveriam ser as únicas entidades do mundo com direito a fazer uso de máquinas do tempo. Eu explico e justifico. Imagine você o que significa montar uma revista show de bola, com pautas quentes, planejamento (quase) impecável e olhar para o trabalho pronto com aquela cara de orgulho (e alívio). Agora ajuste a sua imaginação para o modo sádico e tenter visualizar a cara de "Oh, meu Deus!" da galera na próxima situação, segundos depois, quando chegou (antes do planejado) a nossa versão de *Pro Evolution Soccer: Winning Eleven 2009*. Descobrimos que alegria e desespero podem compartilhar a mesma expressão no rosto das pessoas. Não temos a bendita máquina do tempo, mas temos madrugadas e pouco bom senso, por isso o novo *WE* entrou nesta edição, em detalhes, repletos de dicas (pode bater palmas, nós perdemos a humildade depois de encarar dezenas de partidas sem levantar da cadeira).

Como uma bola de neve disposta a testar a resistência da redação, novas surpresas foram chegando, como *LittleBigPlanet* e a versão para testes de *Call of Duty: World at War* – ambos entraram bravamente também nesta edição. Mais jogos incríveis chegaram no último dia e alguns são tão importantes e aguardados que eu adoraria contar agora, mas prefiro guardar as surpresas para a próxima edição. É uma pena que você também não tenha a máquina do tempo ou poderia dar um pulinho nas bancas, no mês de dezembro, e certamente ficaria com os olhos arregalados com o que estamos planejando. Até lá!

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br



Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

SUMÁRIO

CAPA

30 Fifa 2009
80 Pro Evolution Soccer 2009: Winning Eleven

GERAL

65 Arte dos Games
122 Artigo
22 Especial: PlayStation Network
6 Fala, Galera!
66 Garota Play
10 News
120 Perfil
5 Promoção
112 Review que Ninguém Viu
108 Spoiler

PREVIEWS

16 Call of Duty World at War
20 PlayStation Home

DETONADOS

30 Fifa 2009
46 Lego Batman
80 Pro Evolution Soccer 2009: Winning Eleven
70 Silent Hill 5

DICAS

116 Baja: Edge of Control
116 Fracture
116 Karaoke Revolution
116 Kung Fu Panda
116 LEGO Batman: The Videogame
116 Mercenaries 2: World in Flames
116 Star Wars: The Force Unleashed
117 Speed Racer: The Videogame
117 TNA Impact!

REVIEW

96 Little Big Planet
98 Brother in Arms: Hell´s Highway
102 Saints Row 2
104 Mega Man 9
104 WipeOut HD

ENTENDA AS AVALIAÇÕES

CRITÉRIOS ANALISADOS

Gráfico qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado para o uso.

Áudio qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos, integração com o ritmo do jogo.

Replay atrações extras ou modalidades que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento atenção com detalhes e finalização técnica dentro do game e em menus.

NOTAS

0 a 2,0
Péssimo
Ausente de atrações. Coleciona problemas técnicos ou criativos.

2,1 a 4,0
Ruim
Os defeitos pesam mais do que as qualidades. Jogável, mas sem expectativas.

4,1 a 6,0
Médio
Comum. Chega a empolgar, mas algo quebra ou limita a qualidade ou o ritmo.

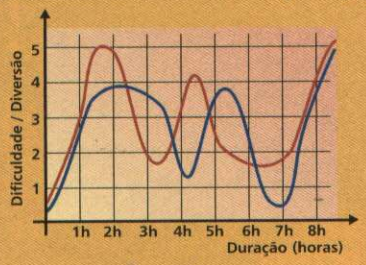
6,1 a 8,0
Bom
Competente. Boas idéias bem executadas, sem ser excepcional no conjunto.

8,1 a 9,9
Excelente
Sensacional, com ótima execução e poucas imperfeições relevantes.

10
Perfeito
Clássico. Sublime, será lembrado para sempre e servirá como referência.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo de jogo.



Dificuldade	Diversão
5. Infernal	5. Despirocado
4. Difícil	4. Empolgado
3. Normal	3. Atento
2. Fácil	2. Entediado
1. Babinha	1. Zzzz!

AVALIAÇÃO DE GÊNERO DE JOGO

Mais uma novidade. Enquanto a Avaliação D&T julga os aspectos técnicos dos jogos, esta nova ficha analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo.

EXCELÊNCIAS

Alguns jogos contam com detalhes, bobeiras ou atrações que fazem valer a experiência da jogatina. Há até destaques sobre aspectos negativos que vale a pena citar. Vamos revelar estes destaques com os certificados de excelência mais hilários que você já viu.

FIFA 09 PÁG. 30

"Maraca"

Matéria chata

Muvuca

LEGO: BATMAN PÁG. 46

Repeteco

Colecionador

Dupla face

SILENT HILL 5 PÁG. 70

Sanguinolento

A hora do troco

Enfermeiras Camarão

PES 09 PÁG. 80

"Wing elévi"

Cópia não!

Lindão

PROMOÇÃO LEGO BATMAN

Depois das versões *Batman*, *Indiana Jones* e *Star Wars* de *LEGO* para PlayStation, chegou a nossa vez. Faça um desenho engraçado e bastante doidão com a turma da redação da D&T na forma de LEGO e concorra a um PlayStation 3 (um de verdade, não feito de LEGO).

PRÊMIO! 1 PS3 1 Controle

PROMOÇÃO LEGO BATMAN

Envie o cupom até 5 de Dezembro de 2008

Nome: _____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado:

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção LEGO Batman – D&T para PlayStation Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900**
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de Dezembro de 2008 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante.
4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais de frases e desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 120**, que estará nas bancas no dia 10 de Janeiro de 2009. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 10 de Maio de 2009 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PS3 que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato. O prêmio em questão é um produto seminovo, submetido a testes pela equipe da redação e não será entregue em sua caixa completa ou original (itens como plásticos protetores, manuais e isopor de proteção serão descartados).
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O garantia do aparelho é de sete dias após o recebimento do prêmio.
13. As taxas e custo do envio do prêmio são de responsabilidade do vencedor da promoção.
14. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71 DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

FIRMWARE

Adquiri um PS3 de 40GB e o jogo *Metal Gear Solid 4*, ambos americanos. Quando coloco o jogo no console, aparece uma mensagem dizendo que preciso instalar o firmware versão 2.2 ou superior, pois a versão do PS3 é 1.92. Então, quando dou OK para instalar a versão que está no disco, aparece a mensagem: "Ocorreu o erro (80029C55)", e o jogo não roda. O que devo fazer? Será que vou ter que vender meu PS3?

Edmilson Vieira Silva
Anápolis – GO

Não venda ainda. Experimente desconectar quaisquer acessórios que estejam plugados nas entradas USB e tente atualizar o firmware novamente. Essas mensagens de erro podem variar de uma situação para outra, por isso, pode ser que a solução sugerida não funcione para você. Em todo caso, boa sorte!

SECRETO ATÉ DEMAIS

Não consegui encontrar os nomes dos jogadores secretos do *Pro Evolution Soccer 2008* para Play 3. Queria saber se vocês podem me dar uma forcinha.

Micael Valentim
Gravataí – RS

Podemos sim. Mas vai ser uma forcinha mesmo, no diminutivo, já que são muitos nomes e não caberiam todos nesta página. Portanto, lá vão apenas os nomes dos jogadores do Brasil: Taralm - Taffarel; Piras - Piazza; Jenio Cemar - Júlio César; Carl Andeson - Carlos Alberto; Jainar - Júnior; Cradalm - Clodoaldo; Dorte - Dunga; Lidoanho - Rivelino; Zilre - Zico; Camre - Careca; Palm - Pelé; Lemon - Leão; Lon Paerra - Luís Pereira; Jirjonho - Jorginho; Malo Sila - Mauro Silva; Tor Serina - Cerezo; Jionalgio - Jairzinho; Fuhren - Falcão; Solqueras - Sócrates; Rasan - Raí; Leymauro - Leonardo; Benar - Bebeto; Miracir – Müller.

BLU-RAY VERSUS DVD

Todos nós sabemos o potencial do PS3, não deveria ser chamado de console de terceira geração e sim de quarta geração; afinal, quantos consoles existem rodando em blu-ray? Infelizmente, por causa disso nem todos estão a fim de pagar o preço. Enquanto as produtoras continuarem a criar games multiplataforma, deixando de explorar o verdadeiro potencial da mídia em conjunto com o hiperprocessador do PS3, o resultado vai ser esse. Por que comprar um console mais caro e de mídia de maior valor se existem consoles no mercado que rodam os mesmos jogos em DVD?

Por conta disso não fiquei surpreso com a notícia do lançamento do PS2 "brasileiro". Aliás, como já tenho observado, é bom a revista caprichar bastante nos detonados, previews, reviews e dicas para PS2, pois se depender só de notícias do PS3, vocês vão ficar "travados". Eu e milhares de gamers que ainda jogam o PS2 não podemos ser descartados como "passado" e tenho certeza que o console marcou uma geração. Não sou mesquinho e nem pão duro, devo adquirir meu PS3 ainda este ano, mas devo lembrar que a transição PS2 para PS3 será muito mais lenta e difícil do que a PS1 para PS2. Para que o PS3 emplaque no mercado é preciso um aceleramento na alta definição, ou seja, filmes e shows gravados em blu-ray fazendo com que o DVD perca seu "reinado" no mercado, e as produtoras caprichando nos games, tirando o máximo da mídia e explorando o máximo do Cell.

Fernando de Souza
Rio de Janeiro – RJ

A Sony apostou alto no Blu-ray e, apesar de estar colhendo os frutos aos poucos, a "morte" do DVD não aconteceu como ela esperava. Mas a empresa tem capital de sobra e gente muito competente estudando cada detalhe dessa guerra atual dos consoles e mídias – pode ter certeza de que o seu futuro console está sendo muito bem cuidado.

E em relação ao seu atual console, o PS2, ele também está sendo muito bem cuidado. Tanto pelas criadoras de jogos, que sabem que ainda há muitos jogadores que não fizeram a transição; quanto por nós, que continuamos dando toda a cobertura para o querido Play 2. Obrigado pela carta e parabéns pela sua visão clara dos fatos.

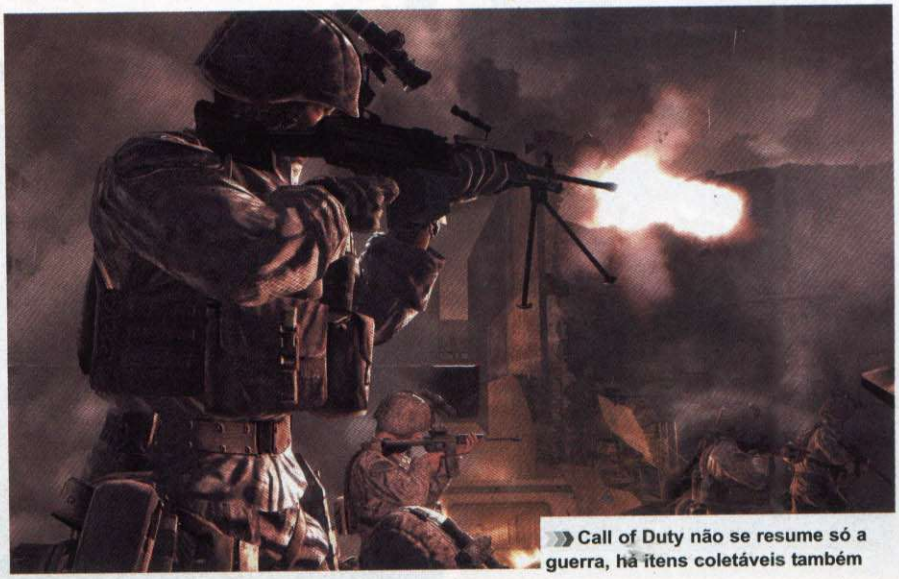
A qualidade da imagem dos filmes em Blu-ray humilha qualquer DVD convencional

SOLDADO DESORIENTADO

No jogo *Call of Duty 4: Modern Warfare* (PS3), não estou conseguindo encontrar o Arquivo 23, que deveria estar escondido em um prédio que só abre a porta após a chegada do helicóptero de socorro. Já procurei por toda a fase, encontrei até uma porta em um prédio de onde saem os inimigos, mas entrei nela e não encontrei nada. Este arquivo deveria estar pelo que entendi, no prédio a direita atrás do parque, tendo como referência o local indicado para deixar o MacMillan. Mas esta porta não abre.

Samuel Delgado Neto
Por e-mail

O item que você procura está na fase "One Shot, One Kill". Depois que os helicópteros chegam, você deve ir para a parte sudeste do mapa e entrar em um corredor que antes estava fechado. O Arquivo 23 está em um corredor.



Call of Duty não se resume só a guerra, há itens coletáveis também

THRASHZONE

A gente tenta sumir com ele mas não adianta: Makotron ganhou mais um espaço para falar bobagem e agora responde algumas cartas. Portanto, se você quiser ter sua carta respondida pelo Supremo Senhor da Sujeira, indique na correspondência que mandar para nós.

APRESSADO

Na boa, PS2 já era, hein! Seria bom vocês falarem só de PS3. Perder páginas da revista com games de PS2 nem vale a pena.

Alessandro Tenório
São Paulo – SP

Não é bem assim, figura. Se seu cão, que foi seu companheiro durante anos, já está meio velhinho, você vai jogá-lo na rua ou cuidar dele até o fim de seus dias? O que o Frisnokokos diria (como se rato falasse...) se eu fizesse isso com ele? Com os games é a mesma coisa: o Play 3 late mais alto hoje em dia, mas o Play 2 ainda dá umas boas mordidas. E enquanto houver ração, nós vamos continuar alimentando essa cachorrada toda que adora lamber o PS2.

COLOSSAL

Na edição de setembro de 2008,na seção Perfil do Kratos , na parte "meus recados", Wander (personagem de Shadow of the Colossus) diz ter corrido atrás de dez colossos, e não 16 como acontece no jogo. Eu zerei e matei 16 colossos desgraçados.

Enio Hideaki Tanoshi
Curitiba – PR

Parabéns, matador! Mas e como você sabe de todos os passos do Wander? E se ele correu atrás de dez colossos e foi de bicicleta, avião ou no lombo de um cavalo atrás dos outros seis? Hein, hein? Responde essa agora, sabichão!

TELETRANSPORTE

Gostaria de saber se a primeiras edições da revistas nunca mais ficarão disponíveis.

Léo Braga
Angra dos Reis – RJ

Ficarão, sim. Mas só se roubarmos as areias do tempo do príncipe da Pérsia e apertarmos L1 para desfazer as compras dos leitores que já tem esses exemplares. Aí, quem sabe, sobra algo pra você.

Hora do Reset

As notícias mais estranhas comentadas pelo "Homem Estranho", Makotron

Tribunal decreta punição por roubo virtual

Aconteceu na Holanda, aquela terra de doido. Durante uma partida de RuneScape, jogo de RPG online para PC, um fedelho de 13 anos foi forçado por outros dois fedelhos de 14 e 15 anos, a transferir alguns itens virtuais para suas contas online. Segundo a legislação holandesa, itens são itens, não importa se são virtuais. Os dois marginaizinhos foram condenados a 360 horas de serviços comunitários. Bem feito.

"Interrompemos sua jogatina normal para transmitir a propaganda eleitoral obrigatória..."

Usando os games para fazer política

Daqui a pouco não vai adiantar nada ligar o videogame durante o horário político para escapar desses pentelhos engomadinhos. O candidato à presidente dos Estados Unidos, Dearaque Obama, invadiu recentemente um território inédito para um político: os games. Obama tem um outdoor com sua foto e alguns dizeres pedindo votos para a população que pode ser visto em um determinado local do ambiente de jogo de Burnout Paradise. Se eu der de cara com a foto de algum político brasileiro no novo Midnight Club, juro que volto a jogar somente Enduro de Atari.

VENCEDOR

O ganhador da **Promoção Shibito na TV**, publicada na edição 116 da **D&T** foi **Jackson Luiz F. do Nascimento,** morador de **Belford Roxo, RJ**. Seu prêmio é um PS3.

Sacanagem. Eu aqui, morrendo de fome, e o Humberto e o Sombra fazendo promoção com nome parecido com comida. Desse jeito, vou partir logo para o desespero e abocanhar as páginas da revista para forrar meu bucho que já está até fazendo eco (ou será que esse barulho esquisito é proveniente de outro local de meu corpo...). Alguém tem um saleiro aí?

Então, antes que eu morra de inanição, vamos ao vencedor da Promoção Shibitos na TV. O leitor Jackson Luiz F. do Nascimento disse que "Sucrilhos Shibitos: é feio por fora, mas por dentro pode cair matando" e faturou um PlayStation 3 e um pacote de shishitos amarelos. Como o pacote de salgadinho não estava descrito como prêmio da promoção, eu já comi e o Jackson fica só com o Play 3. Buuuurrrrp. Que gosto estranho na boca...

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Suas férias com muito mais diversão!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Tokyo Game S

A E3 abdicou das gatas para o evento, enquanto a TGS caprichou

A Capcom exibiu Street Fighter IV e levou os japoneses à loucura

Viajamos para a capital do Japão e cobrimos o maior e melhor evento de games do ano

Para fechar o circuito de eventos mornos de games de 2008, nada melhor do que algo com o calor da Tokyo Game Show, que aconteceu de 9 a 12 de outubro. Ao contrário da E3, o evento só tem crescido. Desde o ano passado, passou a ter quatro dias de duração, sendo os dois primeiros abertos apenas para a imprensa e profissionais da indústria, e os dois últimos liberados também para o público.

Essa estrutura facilita (um pouco) a cobertura no início, mas o formigueiro humano que invade os pavilhões do Makuhari Messe no final de semana tornam a tarefa impraticável. No total, 194.288 pessoas visitaram a TGS este ano – 1.248 a mais que no ano anterior – para conferir 879 jogos de 209 empresas.

Apesar de não ter o domínio em quantidade de títulos em suas plataformas – o PSP foi o quarto sistema com mais jogos, 7,8% do total, enquanto os títulos de PS3 somavam 3,5% e os de PS2 representavam mero 1,7% dos jogos do evento –, a Sony montou um estande gigantesco e reuniu nele suas novidades first-party e os melhores títulos third-party.

De modo geral, não houve revelações bombásticas no evento, e com a Sony não foi diferente. Não houve o aguardado anúncio do próximo projeto do Team ICO, não foi dessa vez que se confirmou a profecia de um remake de *Final Fantasy VII* para PS3, Hideo Kojima não estava pronto para revelar seu próximo projeto (fosse *MGS5*, fosse um novo *Zone of the Enders*, *Snatcher* ou qualquer outra coisa) e nem mesmo *Gran Turismo 5* (o definitivo, não o *Prologue*) estava presente com a esperada modelagem de danos. Mesmo assim, tinha tudo o que se espera de um grande evento de games: muitos jogos bons para testar, produtores presentes para conversar, som no talo, muitas luzes, cosplayers, produtos para comprar e booth babes de montão.

Este ano a Editora Europa esteve presente para cobrir o evento pela primeira vez e trazer as impressões dessa loucura chamada Tokyo Game Show. Confira.

how 2008

Por Fabio Santana, enviado especial a Tóquio

O PS2 sobrevive

O PS2 detinha 1,7% dos jogos em exibição na TGS e resiste bravamente à morte completa. Da uma dúzia de produtos espalhados pelo evento para o console, dois eram da SNK: o remake *The King of Fighters 2002: Unlimited Match*, com 66 personagens (incluindo o inédito Nameless) e vários novos golpes, e a coletânea *ADK Damashii*, contendo os clássicos da ADK para o *Neo-Geo Ninja Masters*, *Ninja Combat*, *Ninja Commando*, *Tsuukai GANGAN Koushinkyoku* e *Twinkle Star Sprites*. A Koei mostrou dois títulos que enlouquecem os japoneses: *Shin Sagoku Musou 5 Special* e *Nobunaga's Ambition Online*. Os títulos da Bandai Namco são igualmente populares: *Super Robot Taisen Z* e *Dragon Ball Z: Infinite World*, que será o último da linha Budokai. Fechando a oferta de jogos para PS2, havia mais um ou outro simulador de encontro e pachislot, mas seríamos japoneses demais se os chamássemos pelo nome.

Novas latinhas colecionáveis para os fãs de Final Fantasy

LittleBigPlanet

LittleBigPlanet chamou muito a atenção do público japonês. Havia um Sackboy rodeando o espaço da Sony e um PequenoPlanetaGigante decorando o canto do estande dedicado ao jogo. A colaboração com a Konami e com a Square Enix para incluir o Snake e o Sephiroth no jogo, anunciada logo no primeiro dia do evento, ajudaram a popularizar o título entre o público japonês. O pacote de *Metal Gear Solid* estará disponível em dezembro, e o de *Final Fantasy VII* ainda não tem data.

Edição especial de PS3 com LittleBigPlanet no pacote

Tokyo Game Show dentro da HOME

PlayStation HOME foi exibida na coletiva de imprensa da Sony no primeiro dia de evento, e também estava disponível para apreciação no estande. Colaborações com títulos como *Resident Evil 5* e *Street Fighter IV* foram mostradas e a Sony preparou um espaço virtual da TGS 2008, replicando o estande da empresa dentro do "jogo". A fase beta aberta ao público pode rolar no final deste ano.

Killzone 2, *Resistance 2* e *SOCOM: Confrontation* estavam acessíveis por trás do estande, numa área em que só entravam maiores de 18 anos, onde também estavam *Resident Evil 5* e *Way of the Samurai 3*. Os três jogos de tiro, não por surpresa, atraíram mais os visitantes ocidentais da feira.

Gran Turismo 5 Prologue

O maior simulador de todos dá uma palhinha

A nova versão *Spec III*, incluindo três novos carros (GT by Citroen, Ferrari California e Lotus Evora), tinha um bom espaço dedicado no estande da Sony, com filas para jogar em pé com DualShock 3 ou confortavelmente sentado nos cockpits da Polyphony Digital. Bundles do PS3 com o jogo foram anunciados, e a empresa reiterou que a versão de *GT* para PSP continua nos planos. Então tá.

Gringos em peso

Mais jogos ocidentais: se os três acima pareciam intrusos na feira nipônica, isso não impediu que outros jogos americanos e europeus invadissem o evento. A EA levou *Mirror's Edge*, *Need for Speed Undercover* e *Fifa 09*, da Ubisoft tinha o novo *Prince of Persia* e *Far Cry 2* e até *Fallout 3* da Bethesda e *Grid* da Codemasters estavam por lá.

Sucessora espiritual de Devil May Cry

Bayonetta: infelizmente, o jogo de ação da Platinum Games (ex-Clover, de *Okami* e *Viewtiful Joe*) estava presente apenas em um belíssimo trailer. A sexy heroína derrotava hordas de inimigos com ataques estilosos. Nos pareceu um *Devil May Cry* com peitos e contra anjos em vez de demônios, mas não estamos reclamando – e *DMC* foi criado por Hideki Kamiya, o diretor de *Bayonetta*, de qualquer forma.

Finalmente, surge o novo Castlevania

A Konami mostrou um teaser curtíssimo que nada mostrou sobre o primeiro jogo da série para os consoles de alta definição. Ele está sendo desenvolvido pela equipe de Koji Igarashi e supõe-se que seja 2D. Ou pelo menos torcemos por isso.

Novas de Dissidia

Dissidia: Final Fantasy, o jogo de luta para PSP com os personagens de *Final Fantasy* estava jogável e, obviamente, atraiu longas filas. Esta versão tinha apenas cinco personagens selecionáveis: Frioniel (*FFII*), Onion Knight (*FFIII*), Squal (*FFVIII*), Zidane (*FFIX*) e Tidus (*FFX*), mas o trailer restrito exibido no Closed Mega Theater (onde câmeras era proibidas, sob pena de tomar uma magia Ultima na cara) revelou a presença de dois personagens até então incógnitos: Butz (*FFV*) e Terra (*FFVI*).

OS MAIS ESPERADOS

RESIDENT EVIL 5

A Capcom resolveu promover *RE5* ao extremo na última TGS antes de seu lançamento. Chegou divulgando um longo trailer que revelou a presença de Albert Wesker, reforçando a ligação com os primeiros episódios, e terminou de forma intrigante, com o nome de Jill Valentine numa lápide.

No estande da empresa, uma grande área decorada com apuro recebia os jogadores que esperavam mais de uma hora para uma sessão de 15 minutos de jogo. O título também estava jogável no estande da Sony, na área para jogos restritos a maiores de idade.

A primeira escolha era entre o idioma em inglês ou japonês, e então podia-se optar pela configuração de controle clássica ou de ação. Na primeira, os comandos funcionam como em *RE4*, com movimentação e mira mapeadas na alavanca esquerda. No controle de ação, o jogo se assemelha mais a um shooter, com movimentação na alavanca esquerda (com strafe, aleluia!) e câmera na direita, podendo andar enquanto se move a câmera em outra direção. Nesta configuração também é necessário segurar L1 para sacar a arma, ou L2 para a faca, e apertar R1 para atacar. Porém, ainda não é possível andar e atirar ao mesmo tempo.

Dois cenários estavam disponíveis, Shanty Town e Assembly Town, ambos com jogabilidade cooperativa com Sheva Alomar (na versão final será possível jogar com a IA, com um amigo em tela dividida ou online), muitos inimigos para abater, algumas ações em dupla para progredir e um chefe apavorante no final: o cara da serra-elétrica ou o grandão da foice, respectivamente.

A ação na vila africana de Kijuju foi intensa, talvez intensa demais para um *Resident Evil*. Porém, a Capcom alertou que o ritmo da demo foi selecionado para uma situação de evento como a TGS e que o jogo final será cadenciado com mais pausas e variedade. *PlayStation 3, Março de 2009*

Wesker volta à série e parte para novas (e grandes) traições

FABULA NOVA CRYSTALLIS: FINAL FANTASY XIII

O vídeo de *Final Fantasy XIII* continha diversas novas cenas, tanto na superfície hostil de Pulse quanto na atmosfera tecnológica de Cocoon. Seqüências de trailers anteriores foram mescladas com as partes inéditas, incluindo duas novas personagens que pareceram do governo de Cocoon.

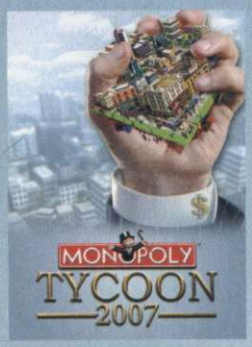
Agito XIII, que recentemente foi transportado dos telefones celulares para o PSP, teve uma apresentação impressionante. A história envolve reinos que estão em guerra e o visual e a jogabilidade lembram muito *Crisis Core*, mas com um sistema voltado para o multijogador.

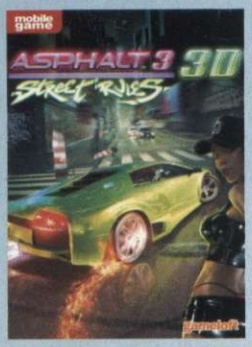
Não havia escolha melhor para encerrar a sessão do que *Versus XIII* e seu clima de filme hollywoodiano. "Uma fantasia baseada na realidade", afirmava o trailer, e realmente é o *Final Fantasy* de ambientação mais contemporânea já criado, com cidades, carros e celulares como os nossos. A inspiração do latim é mais forte em *Versus*: o rei de uniforme preto chama-se Noctis Lucius Cheram (ou simplesmente Noct) e uma bela personagem loira de vestido branco que conversava com ele atendia por Stella, Stella Nox Fulure. Nenhuma cena de jogabilidade foi mostrada e nem todos os diálogos tinham a dublagem finalizada, o que é compreensível, já que, com sorte, só veremos este jogo em 2010. *PlayStation 3/PSP, Lançamento Indefinido*

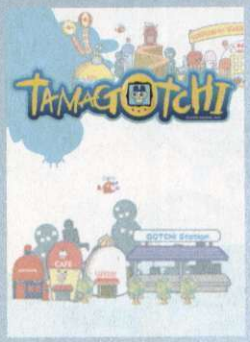
WHITE KNIGHT CHRONICLES

Estranhamente, enquanto o jogo estava jogável no evento do ano passado, este ano a Sony decidiu exibir apenas uma apresentação feita pelos criadores com alguns trailers – o que é mais curioso ainda se levarmos em conta que o jogo sai já em dezembro no Japão.

O RPG da Level-5 (*Dark Cloud*, *Dragon Quest VIII*) se destaca por ser altamente personalizável, ter batalhas entre criaturas gigantescas e prometer uma aventura com mais de 100 horas. A grande novidade revelada nesta TGS foi a possibilidade de jogar cooperativamente online com mais três amigos e visitar lobbies com até 16 jogadores. As estatísticas e posses conquistadas no jogo online são mantidas no offline. *PlayStation 3, Dezembro de 2008 (Japão)*







Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra IDEIAS para o número 250 e tenha os melhores jogos no seu celular.

- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

Por Matheus Bourg e Carlos Sá

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

→ **Produtora:** Treyarch → **Distribuidora:** Activision → **Console:** PS3
→ **Gênero:** FPS → **Lançamento:** Novembro de 2008 → **Expectativa:** ★★★★☆

O QUE ESPERAR

- ☑ Selvas em chamas
- ☑ Cachorros malditos
- ☑ Snipers apelões no multiplayer
- ☒ Ultimo FPS de Segunda Guerra
- ☒ Esconderijos contra tanques

O maior FPS atual investe em combates furiosos nas selvas da Segunda Guerra

Call of Duty: Modern Warfare foi sensacional: inaugurou a chamada nova geração de FPS. Mas, embora continue bombando na PlayStation Network, o último *Call of Duty* já não é o que há de mais novo dentro do universo da série: como qualquer outra marca de sucesso mantida pela Activision, a saga iniciada em 2003 está a um passo de dar as boas-vindas ao seu quinto episódio. Sem o "5" no nome e novamente sob os cuidados da Treyarch (responsável pelo bacana, porém abafado *CoD 3*), *World at War* tem apenas um objetivo – e sim, é aquele alardeado por onze em cada dez desenvolvedores que escolhem a Segunda Guerra como pano de fundo: ele quer reinventar o gênero.

"Mas... de novo?" – você pergunta. Não exatamente. Um dos motivos pelos quais os jogos inspirados no conflito parecem farinha do mesmo saco é o fato de ser fácil e rentável programá-los em cima de modelos europeus – vastos campos, chalés abandonados, igrejas e grandes fábricas.

Antes do surgimento dos novos consoles, era praticamente impossível programar um jogo fora desses padrões. Agora não mais, e é justamente por isso que *World at War* começa a se destacar. Sua trama – que na verdade se divide em duas, parte dela trata da campanha russa – conta a luta das forças norte-americanas contra a Guarda Imperial japonesa em pleno Pacífico. Isto é, uma face da história pouco citada em jogos e filmes. Para que você se situe, basta saber que a ilha prestes a ser devastada no conflito é recheada de pântanos lodosos e de áreas de mata absurdamente fechada.

Fases noturnas exigem mais cautela e favorecem a criação de emboscadas

OS REIS DA FLORESTA...

Somado campo de batalha desconhecido, o comportamento dos novos inimigos é responsável por muitos dos momentos de tensão do novo episódio. Veja bem: partimos do princípio de que você já mandou milhares de fascistas e nazistas para o inferno e, ainda assim, pedimos que aja com cautela. É que as forças japonesas formam um exército cujas táticas de batalha são bem mais cruéis e insidiosas que a de seus companheiros do Eixo.

No jogo, essa mentalidade se traduz em

Os tanques são o cúmulo da destruição e os seus ataques geralmente resultam em desmembramentos

Lança-chamas são absurdamente devastadores, ainda mais quando usados em combates na mata

A série promete inovar o tema da Segunda Guerra

emboscadas que prometem acabar até com os jogadores mais atentos. Um exemplo de como os caras não são bobos parte da própria Treyarch, que avisa: uma das táticas inimigas mais comuns no game permite a um único inimigo acabar com toda a sua trupe num piscar de olhos. Para que isso aconteça, basta que você seja bobo o suficiente para acreditar que uma selva aparentemente tranqüila está realmente vazia. Além de ser comum topar com inimigos embrenhados na mata (a camuflagem é um ponto essencial), ainda é preciso tomar muito cuidado com os atiradores de elite. Ao contrário do que acontece na maioria dos FPS, em *World at War* eles não atiram para matar – apenas para ferir. Assim, se um parceiro tentar te salvar, é bem provável que o canalha mate dois coelhos com uma cajadada só.

... E COMO ACABAR COM ELES

Se os inimigos retratados no game são bons, é relativamente óbvio que a Treyarch não nos deixaria na mão: só que, em vez de facilitar drasticamente as coisas, o estúdio simplesmente optou por trilhar dois caminhos. Enquanto o primeiro consiste em fazer com que Kiefer Sutherland, de *24 Horas*, seja o seu superior em campo, o segundo e mais importante diz respeito a seu arsenal.

Indiscutivelmente, o grande chamariz neste aspecto é o lança-chamas e é fácil entender o porquê: já que os japoneses se camuflam em meio à mata, não há nada mais justo e prático do que destruir seus esconderijos. O funcionamento da arma é bastante simples e, com ela, torna-se possível não somente queimar seus oponentes, como também destruir árvores a fim de acabar com suas tocaias. Só é preciso tomar cuidado com o fato de que, ao optar pelo acessório, seu personagem deverá carregar um mochila com o combustível nas costas. Adivinhe o que aconteceria se esta mochila fosse alvejada. Este é um acidente que definitivamente poderá acontecer.

TESTE DA VERSÃO BETA

No final do mês de outubro, tivemos acesso ao teste da versão beta de *World at War*. Apesar de ter voltado ao tema da Segunda Guerra Mundial, *Call of Duty World at War* manteve a mesma fórmula de sucesso de seu antecessor. Os gráficos continuam maravilhosos, com uma grande riqueza nos detalhes, texturas muito bem aplicadas e realistas, efeitos visuais

Ataques áreos dão clima de filme de guerra ao modo história de World at War

Ainda mais explosivo e violento do que nunca

O combate multiplayer é espelho do visto em Cod4

impressionantes nas explosões e até efeitos de atordoamento causados por bombas de gás. O áudio não fica para trás, com efeitos sonoros bem realistas aumentando mais ainda o clima de guerra. Use um Home Theater e você vai se sentir totalmente dentro da guerra. O único ponto ruim no áudio do jogo são as constantes mensagens automáticas de voz, que acabam irritando um pouco e atrapalhando um pouco na hora de escutar um inimigo que está próximo.

A jogabilidade continua a mesma, comandos simples e intuitivos, de rápido e fácil acesso. A única novidade nos comandos fica para o fato de poder usar veículos durante algumas partidas online. Sim, agora existe a possibilidade de se controlar um tanque de guerra em alguns mapas. Alguns podem achar que isso será um prato cheio para aqueles que querem tirar vantagem do poder de fogo do tanque, mas não é bem assim. O tanque realmente possui um poder de fogo devastador, mas ele leva grande desvantagem em sua movimentação, pois os mapas em que estão presentes contam com vários obstáculos e ruas estreitas, dificultando as manobras. Dessa forma fica fácil plantar um explosivo no tanque.

Outra novidade aparece no pedido de apoio no jogo. Assim como em *Call of Duty 4*, ao eliminar três ou mais inimigos sem morrer torna-se disponível a possibilidade de chamar reforços. Pode ser um bombardeio ou, inédito, um ataque de pastores alemães velozes e mortais – e não adianta se esconder, eles são rastreadores ferozes.

A novidade que vai chamar mais a atenção é a violência do jogo. Grandes explosões podem causar desmembramentos, nos quais você pode ver um aliado se arrastando sem as pernas, por exemplo. Isto não ocorre com muita freqüência, pois nem todos os mapas possuem tanques e raramente isto acontece com uma explosão de granada. Este toque de violência serve para dar um toque de realismo e foi muito bem dosado para não cair no exagero banal.

Call of Duty está cada vez mais perto da realidade no campo de modelagem de rostos

TESTE DA VERSÃO BETA

UM "QUÊ" DO ANTECESSOR

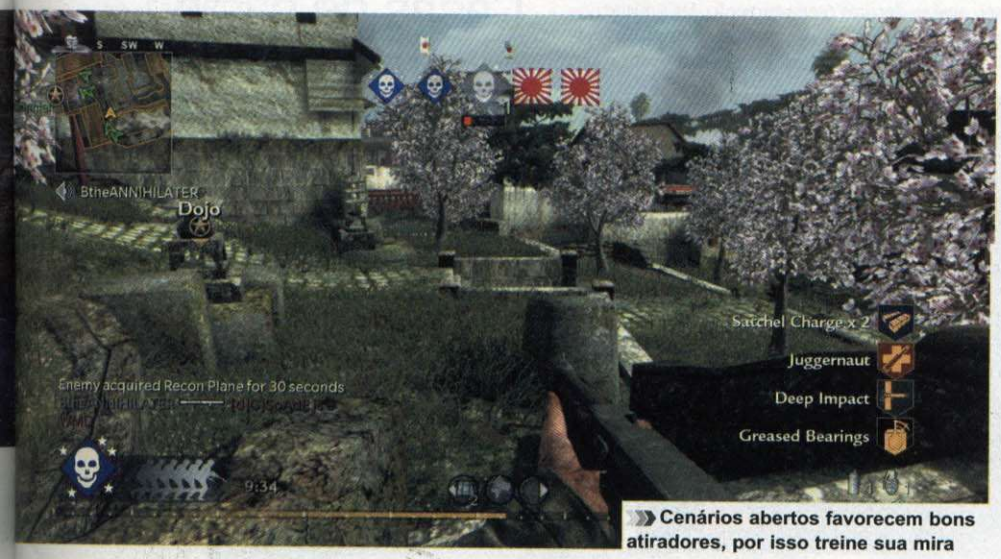
Pouca gente sabe, mas o novo episódio é construído inteiramente em cima de uma versão aprimorada da suíte de tecnologias criada pela Infinity Ward para o excelente *Modern Warfare*. Na verdade, a Treyarch colocou as mãos na "engine" cerca de um ano antes de *Call of Duty 4* chegar às prateleiras. Alguém ainda duvida do potencial?

Infelizmente, a versão Beta só ofereceu três mapas, todos bem diferentes quanto ao tema e suas características. O mapa Roundhouse é situado em uma ferrovia em ruínas e é o único onde encontramos o tanque. Ele é bem amplo, mas devido às ruínas e vagões espalhados pelo local, é fácil encontrar um local para se proteger e recuperar o fôlego. Por ser aberto, existem inúmeros caminhos e mais chances de montar (ou cair) em armadilhas.

O mapa Castle é um castelo japonês. Sua área é mais fechada, com muitos corredores e poucas áreas amplas a céu aberto. Este é o mapa ideal para quem está começando, pois impede que jogadores mais experientes abusem de equipamentos como mira de longa distância.

O mapa Makin situa-se a beira mar, cheio de casas de madeira em palafitas. Este é o único mapa do Beta que se passa à noite, dificultando a visão à longa distância. Caracteriza-se pelos amplos espaços abertos, o que favorece e muito aqueles que possuem miras de longa distância. Se você é inciante, fuja deste mapa: dificilmente você conseguirá achar um local para se proteger, mesmo atrás de uma parede, pois elas são de madeira e não evitam que alguém usando o pack de balas penetrantes te mate.

O sistema de evolução de patentes no jogo ficou idêntico ao *Call of Duty 4*. Durante a partida você vai ganhar pontos de experiência ao eliminar alguém ou cumprir objetivos. A cada vez que subir de nível, armas, itens e opções serão liberadas. Quanto maior a sua patente, melhores as armas e equipamentos. Ao chegar ao nível 5, são desbloqueados os Challenges, desafios que devem ser feitos durante partidas online, como matar 25 usando uma determinada arma, explodir 5 veiculos, e por ai vai. Ao completar cada um desses desafios você pode receber pontos de experiência ou novos equipamentos.



Cenários abertos favorecem bons atiradores, por isso treine sua mira

A FOCA QUE EQUILIBRA 64 ESPADAS AFIADAS NA PONTA DO NARIZ

INACREDITÁVEL?

Inacreditável mesmo é o que a J&J faz pra você.

A J&J disponibiliza o produto que você quer com um preço que você não acredita. Consulte.

Tudo em acessórios e assistência técnica.
PlayStation :: X-Box :: Nintendo

J&J imports

www.jejimports.com
51 3559 4322
msn: jejimports@hotmail.com

Por Carlos Sá

PLAYSTATION HOME

→ Produtora: Sony
→ Gênero: Simulador
→ Distribuidora: Sony
→ Lançamento: Final de 2008
→ Console: PS3
→ Expectativa: ★★★★☆

O Central Plaza é uma da áreas públicas

O QUE ESPERAR

- ☑ Consumo descontrolado
- ☑ Superlotação
- ☑ Exibicionismo gamer
- ☒ Lixo nas ruas
- ☒ Camelôs de jogos piratas

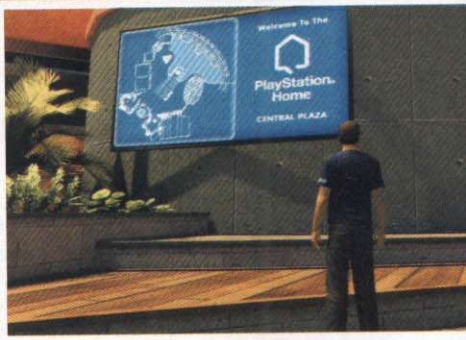
Testamos a versão beta da Home e revelamos os primeiros detalhes da sua próxima casa

Muitos donos de PS3 andam na expectativa de alguns lançamentos, mas nenhum deles é mais esperado que a *HOME*, o espaço virtual que promete revolucionar a forma de interatividade com o console. Tamanha curiosidade se deve a poucas informações disponíveis sobre o funcionamento da *HOME* e também por seus constantes adiamentos, chegando ao ponto dos mais céticos duvidarem se a *HOME* vai existir realmente. Nós podemos confirmar que ela existe e que vai encantar muitos jogadores.

Após conseguir o convite para participar do teste da versão beta da *HOME*, tomamos um susto com o tamanho do arquivo: míseros 85MB. Ao menos assim foi rápido para baixar o arquivo e mergulharmos rapidamente nesse mundo restrito a poucos sortudos.

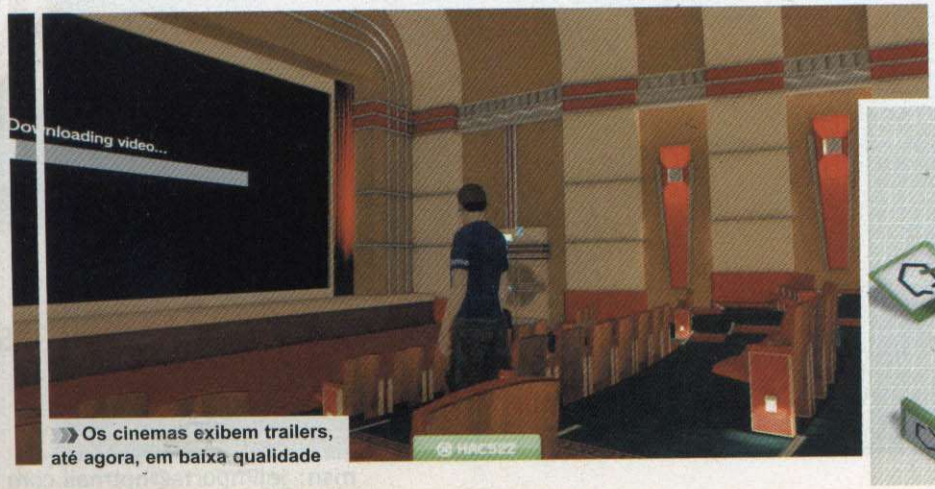
O primeiro passo é passar pela tela de registro e termos de uso, rápida e prática. Em seguida começa a verdadeira diversão: criar o seu avatar, a pessoa digital que vai representá-lo na casa do PlayStation. As possibilidades de customização são consideráveis e você pode alterar a estrutura facial e corporal do avatar. Como se trata de uma versão para testes, há poucos itens e acessórios para enfeitar o seu avatar. Quando estiver satisfeito, basta salvar e começar a pensar na decoração do seu primeiro apartamento dentro da *HOME* (a Sony já revelou que um único jogador poderá possuir diferentes casas e apartamentos).

O ambiente inicial surge totalmente vazio, apenas com uma varanda, com uma maravilhosa vista para uma marina (custaria uma fortuna na vida real). A tela é totalmente limpa, sem ícones, mapas ou menus. Para acessar as opções e atalhos basta apertar START e um PSP virtual aparece na tela, disponibilizando funções como recostumizar o seu avatar, decorar o apartamento, ler notícias, alterar configurações de controle e áudio, ver sua lista de amigos, enviar mensagens e até iniciar um jogo de dentro da *HOME* sem precisar sair dela.

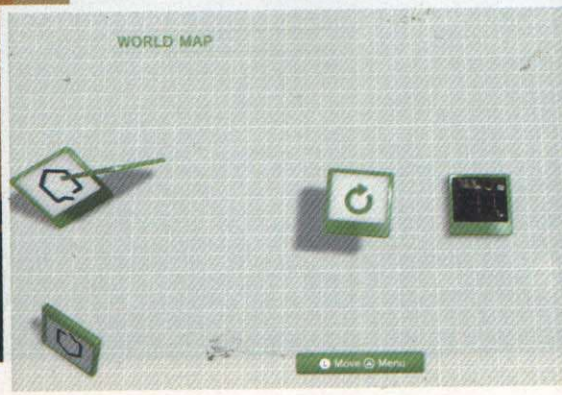


Curiosos para passear nos cenários externos, descobrimos porque o arquivo da *HOME* é tão pequeno logo ao abrirmos a porta de saída: uma mensagem pipoca na tela e avisa que é obrigatório baixar um arquivo de 333MB para acessar o Central Plaza. Para cada ambiente novo

Casas de campo e outros imóveis estarão à venda



Os cinemas exibem trailers, até agora, em baixa qualidade



Criar o avatar é o começo: há que comprar roupas bacanas

A imagem revela o bar do Sully, área do jogo Uncharted. Na versão final, itens especiais serão vendidos nas áreas temáticas

que você visitar será necessário fazer o download da área. Isto parece frustrante a princípio, mas o download só precisa ser feito uma única vez e tudo fica armazenado no HD de seu PS3.

Ao entrar no Central Plaza, rola o primeiro contato com outros visitantes. Apesar da grande quantidade de gente andando no local, não há sinais de lentidão (exceto pelo fato de que alguns avatares demoram alguns segundos a mais para surgir, ficando transparentes.

O Central Plaza é uma área comum a todos e serve de acesso a quase todos os ambientes da *HOME*, exceto pelos ambientes temáticos que só podem ser acessados pelo PSP virtual. O que mais chama a atenção no Central Plaza é sua beleza. Trata-se de uma praça moderna, com canteiros, um lago artificial e um enorme telão que transmite trailers de jogos.

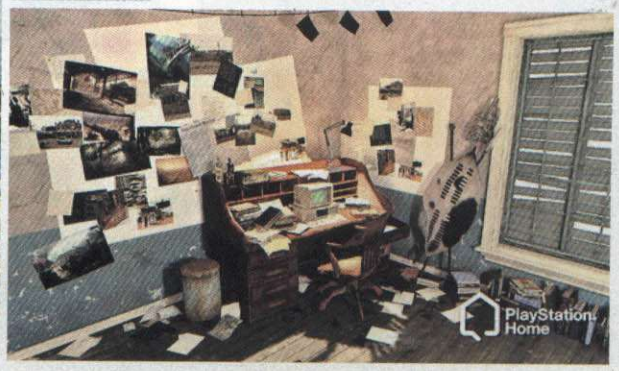
Encontrar amigos no meio da multidão é bastante fácil: Basta acessar a sua lista de amigos no PSP virtual e aqueles que estiverem na HOME vão aparecer com uma cor em destaque. Ao se aproximar de qualquer pessoa, é possível ver sua ID exibida sobre a cabeça do avatar. Você pode iniciar uma conversa por teclado ou headset, adicionar a pessoa a sua lista de amigos, ou até mesmo se juntar a um jogo que ele esteja jogando no momento. Ao encontrarmos um grupo de pessoas, é possível ler o que elas estão conversando e, se o assunto agradá-lo, entrar na conversa. É uma área pública, afinal de contas.

Na versão beta existem apenas seis áreas disponíveis: apartamento, Central Plaza, cinema, shopping, fliperama (Game Space) e o ambiente temático do jogo *Uncharted: Drake´s Fortune*. No Game Space há alguns jogos inéditos, sinuca, boliche e fliperamas. No shopping é possível comprar novos itens para enfeitar seu avatar, sua casa e até comprar uma casa maior. Tudo sem custos para seu bolso, mas não se sabe se a versão final da *HOME* terá itens para serem comprados com dinheiro real ou virtual.

Fora do Central Plaza existem os ambientes temáticos que serão disponibilizados pelas próprias produtoras dos jogos. São áreas fechadas e decoradas com os temas de cada jogo. No caso de *Uncharted*, o local é o bar do Sully, área com alguns fliperamas temáticos e três portas trancadas (aparentemente elas vão levar a um jogo ainda indisponível). A versão final trará áreas para jogos como *Far Cry 2* e *Resistance 2*.

Infelizmente, a versão beta não revelou a sala de troféus, onde você poderá exibir para seus amigos seus troféus modelados em 3D.

Esta é a vista do apartamento padrão da HOME: humilde, não?



Por Leandro Rodrigues

PLAYSTAT

Chega de dúvidas: criamos o guia definitivo para comprar na PlayStation Store

A PlayStation Network é um mundo de entretenimento e novidades que a Sony trouxe para a vida dos jogadores a pouco mais de dois anos. Apesar do tempo já relativamente longo, o território online da empresa ainda continua inexplorado e cheio de mistérios para muitos.

Por isso, atendendo a centenas de pedidos que chegaram por e-mails, cartas e até pela comunidade da revista no Orkut, resolvermos criar um guia definitivo para quem deseja ingressar de vez na PSN, seja via PC ou pelo PS3.

Além disso, ensinaremos como se cadastrar nas redes ao redor do mundo (americana, européia e japonesa), como comprar nessas redes – quando possível – e como compartilhar suas compras com os seus amigos. E também conheça as alternativas que empreendedores estão criando para lucrar com esse novo mercado.

A PlayStation Network está cheia de novidades e elas só aumentam a cada quinta-feira

REQUISITOS MÍNIMOS

Pode paracer óbvio, mas mesmo assim vamos lembrar o que é necessário para acessar a PSN.

1) A maneira mais fácil de acessar a PSN é usando um PS3. Com ele é possível entrar na loja online apenas com uma confirmação no menu principal do console.

2) Também é possível se cadastrar e acessar a PSN por um computador com acesso a internet. Porém nem todo conteúdo fica visivel nesse modo. Apenas os jogos, demos e trailer para o PSP. Mesmo assim o computador só funciona de ponte para baixar o conteúdo e transferi-lo via USB para o portátil.

ION NETWORK

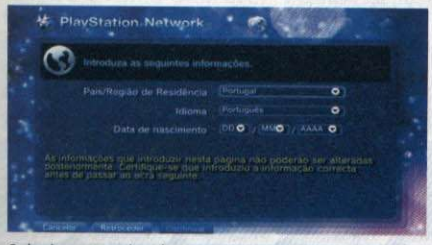
CADASTROS PELO MUNDO

A PlayStation Network possui várias facetas, e entre elas, a de possuir redes distintas em várias áreas do planeta. Infelizmente, aqui no Brasil a Sony ainda não deu as caras, e portanto só nos resta, brasileiros esquecidos pela empresa, criar contas em redes de outros pontos do mundo. Apesar de praticamente contar com os mesmos conteúdos – salvo algumas poucas exceções – às vezes o tempo em que estes conteúdos são disponíbilidados muda de uma rede para a outra. A seguir, ensinaremos como se cadastrar em três redes: a americana, a européia e a japonesa. Cada uma delas exige um cadastro totalmente novo e também um endereço da região. Siga os passos detalhados e aproveite.

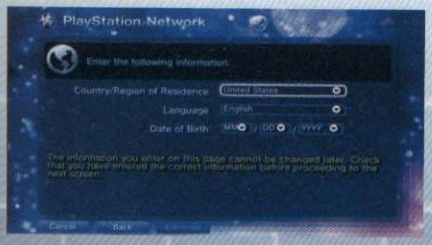
PASSO 1

Crie um novo usuário e vá até o menu "Amigos". Selecione a opção "Increva-se" e clique "Next". Na tela seguinte, escolha o país que você deseja (EUA, Japão ou algum país da Europa) e insira sua data de nascimento.

PASSO 2



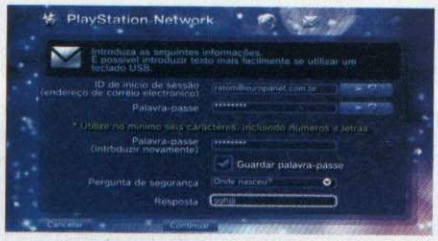
Selecione a primeira opção para criar uma nova conta. A segunda apenas recupera a senha, caso você já tenha uma conta no país que você selecionou.



PASSO 3

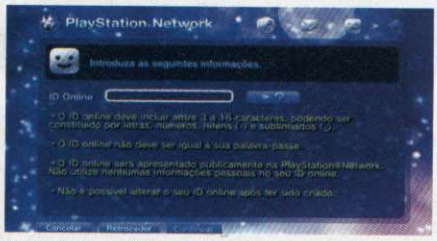
Escolha a opção da direita para aceitar os termos de contrato da PlayStation Network.

PASSO 4



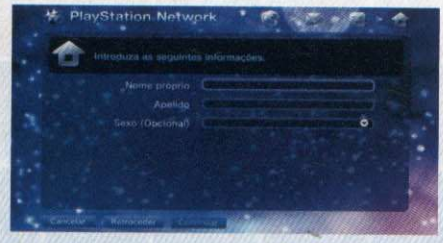
Na primeira linha insira um e-mail válido que nunca foi usado para cadastro na PlayStation Network. Abaixo, coloque a senha e, na terceira linha, confirme a sua senha. No quadrado, selecione se você deseja salvar a senha e, na última linha, insira sua resposta de segurança.

PASSO 5



Nesta tela, você deve criar um login, que será seu nome na PSN. Depois, selecione a opção da direita para prosseguir.

PASSO 6



Na primeira linha, digite o seu sobrenome e, abaixo, insira o seu primeiro nome. Repita o procedimento nas linhas três e quatro.

PASSO 7

Chegou a hora do endereço. Escolha abaixo o endereço do país que você escolheu:

JAPÃO

Segunda Linha (CEP): 21124 e, abaixo, selecione a cidade
Teceira Linha (Nome): Coloque o seu nome completo
Quarta Linha (Número e Rua): 24521, Yamazaki Street
Quinta Linha (Estado): Tokyo.

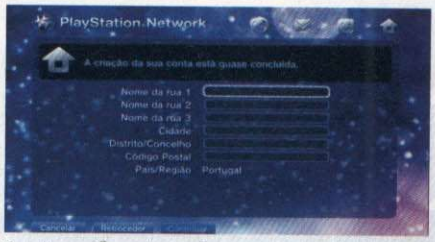
EUA

Segunda Linha (CEP): 1313 e, abaixo, selecione a cidade
Teceira Linha (Nome): Coloque o seu nome completo
Quarta Linha (Número e Rua): 24521, Yamazaki Street
Quinta Linha (Estado): Tokyo.

EUROPA

Segunda Linha (CEP): 21124 e, abaixo, selecione a cidade
Teceira Linha (Nome): Coloque o seu nome completo
Quarta Linha (Número e Rua): 24521, Yamazaki Street
Quinta Linha (Estado): Tokyo.

PASSO 8



Escolha a segunda opção para não precisar colocar dados de cartão de crédito. Nas próximas telas, você confere os dados que inseriu anteriormente. Confirme, escolhendo sempre a opção da direita.

PASSO 9

Pronto. Agora é só entrar na PlayStation Network e baixar o conteúdo que você deseja. Vale lembrar que as novidades da rede da Sony saem todas as quinta-feiras para a rede americana.

COMO GASTAR A SUA GRANA

Infelizmente, fazer compras via PlayStation Network não é tão fácil como deveria, pelo menos não para quem mora no Brasil.

Isso acontece porque a rede da Sony não aceita cartões de crédito de outras regiões do mundo. Mas aqui ensinaremos três métodos para que você consiga gastar seus dólares sem nenhum problema.

WipeOut é um dos jogos que você encontra na rede da Sony

MÉTODO 1 – COMPRANDO COM CARTÕES DE CRÉDITO

Para comprar na PlayStation Store você precisa ter uma conta cadastrada com algum endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante. Vale destacar que esse método não funciona com todos os cartões de créditos e vai depender do CEP da sua residência ser compatível com algum endereço americano. Caso não consiga, não fique desanimado, hoje existem outros métodos para comprar na rede da Sony.

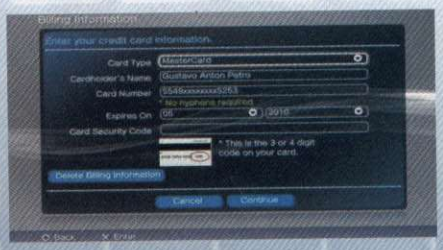
PASSO 1

Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Amigos". Escolha "Contas", entre na opção "Gestão de Contas" e, em seguida, em "Account Information".

PASSO 2

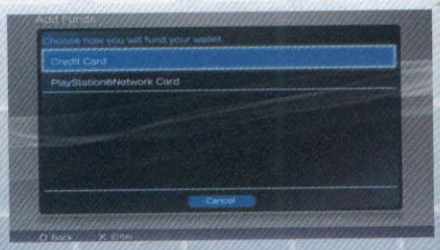
Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efetuar o cadastro, lembrando que nem todos os cartões são aceitos. Na tela seguinte, você deve inserir seus dados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque estes exatamente:

Street Adress 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: Coloque aqui os cinco primeiros números do CEP da sua casa (Exemplo: seu CEP no Brasil é 12345-678, coloque apenas 12345).



PASSO 3

Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois "Credit Card" e, na tela seguinte, escolha o valor. Não tente colocar um valor maior que US$ 200 para evitar problemas.



MÉTODO 2 — CRIE UM CARTÃO VIRTUAL

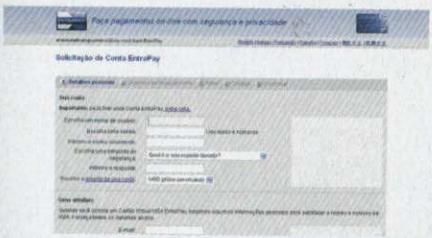
Esse sem dúvida é o método mais simples e eficaz de todos. Porém, ainda assim necessita que o usuário possua um cartão de crédito internacional (Visa ou Mastercard). Uma vez de posse deste cartão, você deve entrar no site, criar uma conta e colocar os dados do seu cartão. O que o site faz para você é debitar o valor do crédito do seu cartão (mais uma taxa de 4,95% sobre o valor) e criar um cartão virtual, livre de problemas de endereço, para você cadastrar na sua conta da PlayStation Store. A seguir ensinamos como criar uma conta no site Entropay e depois passar esses créditos para a PSN.

PASSO 1

A primeira coisa a fazer e criar um cadastro no site http://entropay.com. Escolha a opção Sign up. Esse cadastro não tem nada a ver com a PlayStation Network. Aqui todos dados devem ser referentes ao seu endereço no Brasil.

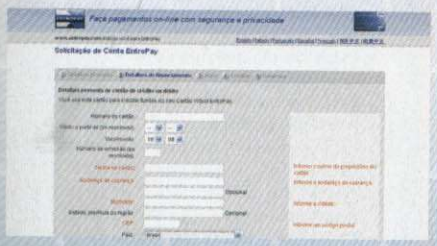
PASSO 2

Na próxima tela é hora de entrar com os seus dados. Tudo está em português, então não existe nenhuma dificuldade nesta parte. Apenas fique atento ao campo "Escolha a moeda de sua conta", e escolha "USD (dólar americano)". Clique em avançar.



PASSO 3

Na terceira tela, você deve escolher a bandeira do seu cartão de crédito e entrar com os dados dele. Vale lembrar que o sistema só aceita cartões Visa, Visa Electron, MasterCard e Maestro. No endereço, coloque o seu endereço de correspondência.

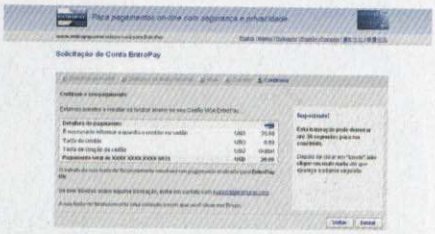


PASSO 4

Depois de tudo preenchido, o site gera um e-mail automático. Você deve pegar o código de ativação contido neste e-mail e colocar na tela do terceiro passo (esse e-mail pode levar até 24 horas para chegar). Isso vai ativar a sua conta.

PASSO 5

Agora é hora de colocar créditos. O valor mínimo de US$ 20 e a empresa cobra uma taxa de 4,99% sobre o valor total dos créditos, ou seja, para cada US$ 20 uma taxa de US$ 0,99 cents é debitada do seu cartão de crédito.



PASSO 6

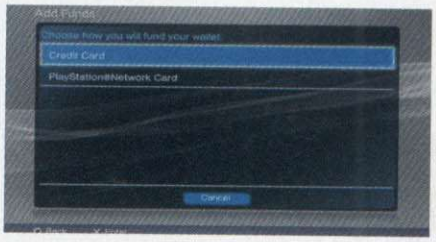
A última tela é para consultar e confirmar os valores escolhidos. Concluído todo o processo, um cartão virtual aparece na sua tela, com um número, nome e data de validade. São esses dados que você deve colocar na conta da PlayStation Network para que ela funcione.

PASSO 7

O site ainda oferece uma opção para verificar o extrato do seu cartão virtual, acrescentar outros cartões para cobrança e até criar um novo cartão. Existe ainda a opção – por segurança – de destruir o cartão virtual logo após usar os créditos.

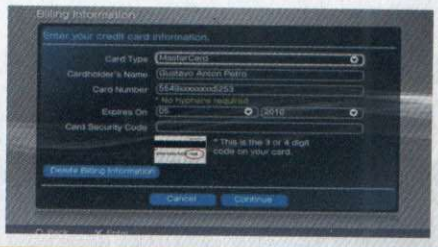
PASSO 8

Já na PlayStation Store, entre nas configurações de cartão de crédito e coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional (os dados da imagem que você recebeu no site). Na tela seguinte, mantenha os dados do seu cadastro na PSN.



PASSO 9

Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois "Credit Card" e, na tela seguinte, escolha o valor que deseja inserir. Não tente colocar um valor superior ao crédito que você tem no Entropay.



MÉTODO 3 — CARTÃO PRÉ-PAGO + JEITINHO BRASILEIRO

Você ainda não possui um cartão de crédito internacional, ou seja, não consegue usar nenhum dos dois primeiros métodos listados acima. Alguns brasileiros estão atentos ao seu grupo e estão criando alternativas para que ninguém fique de fora. É o caso dos brasileiros Fernando e Thiago de Pernambuco. Juntos eles criaram o site http://www.gamecardsbr.com.br, e por meio dele, vendem cartões pré-pagos da PlayStation Network.

Tudo funciona de maneira rápida e simples, você entra no site, seleciona o cartão que deseja e faz um pagamento seguro através do sistema PagSeguro ou então via depósito bancário. Depois da confirmação do pagamento, eles enviam para você o código do cartão, via e-mail. Normalmente o serviço acaba saindo um pouco mais caro do que comprar diretamente usando os métodos acima, porém é uma boa alternativa para quem não conseguiu fazer as compras até agora ou apenas deseja um pouco de comodidade.

COMPARTILHANDO SUAS COMPRAS

A PlayStation Network tem uma vantagem enorme em relação a sua concorrente e que poucas pessoas conhecem.

Todos os jogos comprados na PlayStation Store pode ser baixados por até cinco vezes. E o melhor, não precisa que o download seja feito no mesmo console em que você realizou a compra.

Na prática, isso significa que uma só pessoa pode comprar os jogos e compartilhá-los com até outros quatro amigos. Abaixo, ensinamos todos os procedimentos para que você consiga fazer isso. É muito mais simples do que você imagina, mas como todo procedimento é necessário alguns cuidados para evitar problemas.

ALGUNS AVISOS

- Para que outras pessoas baixem os jogos que você comprou é preciso passar a sua senha para terceiros. Portanto, tome MUITO cuidado e só passe para pessoas de extrema confiança.

- Só é possível baixar cada jogo cinco vezes, depois disso o sistema trava essa compra e só comprando o jogo novamente. É bom manter um download de reserva – vai que acontece algo com a cópia que está no seu HD.

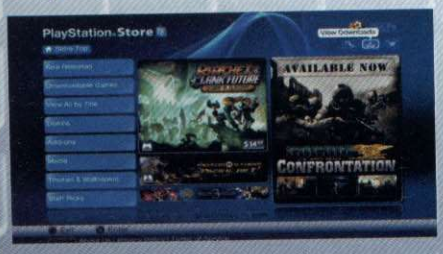
É possível compartilhar Gran Turismo com cinco amigos

PASSO 1

Nos campos de e-mail e senha, coloque os respectivos dados da pessoa que comprou o jogo e que deseja compartilhá-los.

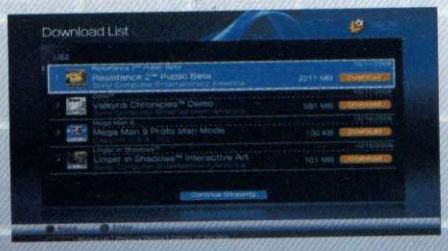
PASSO 2

Entre na PlayStation Store com o cadastro do seu amigo e, na parte superior da tela, escolha a opção "Download List".



PASSO 3

No menu seguinte aparecerá uma lista com todo o conteúdo baixado pela pessoa que lhe emprestou o cadastro. Nessa mesma lista, procure o item que você deseja baixar e clique em cima dele. Espere até o término do download e, finalmente, instale o jogo normalmente. Se desejar, coloque o arquivo para baixar em segundo plano.



COMPRAS EM GRUPO

Alguns brasileiros estão se organizando em fóruns e listas de discussões para compartilharem as suas compras e assim economizar alguns trocados. Infelizmente este método, apesar de econômico, pode causar alguns problemas, já que você precisa passar sua senha para outras pessoas. Pensando nisso, o site http://www.gamecardsbr.com.br organiza grupos parcelando a compra entre os seus membros. Eles criam um novo usuário e passam a senha somente para os membros que fazem parte daquela compra – algo bem mais seguro.

Ogilvy
FEITO PRA USAR
O TEMPO INTEIRO.
GAMES
PRA QUEM
TEM PULSO
FORTE.
www.xgameswatches.com.br
REF: XMPPA001 – XMPPD057 – XGPP1001
PRODUZIDO NO
POLO INDUSTRIAL
DE MANAUS

BY & CIA GAMES SOLUTION

www.byeciagames.com.br

Promoção Playstation II

R$ 599,00

3x sem juros no cartão

*2 controles

*1 memory card

*1 ano de garantia

*1 bolsa

PLAYSTATION II E III

NOTEBOOKS

FILMADORAS

CAMÊRAS DIGITAIS

TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033

Tel. 2236-1022

glu

BAIXE AGORA O NOVO JOGO DA ERA DO GELO!

ICE AGE

MAMMOTH MAYHEM

NOKIA XpressMusic

ICE AGE MAMMOTH MAYHEM

TM & 2008 FOX

E MAIS!

Disponíveis nas operadoras:

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservadods. SPEED RACER MOVIE: © WBEI. SPEED RACER: □ SRE. (s08). Capcom is registered trademarks of Capcom Co., Ltd. Street Fighter□ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2007 Hasbro. All Rights Reserved. ©2008 Warner Bros. Ent. Inc. TM & © DC Comics. © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. ©2006 Twentieth Century Fox Film Corporation□. Property of Fox.

Por André Forte

FIFA 09

VERSÃO PS3

AQUI TEM

- Dicas para detonar os modos Manager Mode e Be a Pro
- Lista de Dribles
- Tabela Explicativa do modo Manager Mode

→ **Produtora:** EA Sports → **Distribuidora:** EA Sports → **Console:** PS3 → **Gênero:** Esporte

Melhor do que nunca, nova versão faz brilhar mais a glória da série e deixa a concorrência preocupada

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 9,0 EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

ESPORTE

Imersão: ★★★★★
Simulação: ★★★★★
Modo de Edição: ★★★☆☆
Licenças Oficiais: ★★★☆☆
Multiplayer: ★★★★☆

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

(A) A física espanta pelo realismo inicial, e, aliada aos novos atributos físicos dos atletas, que modificam completamente a forma de marcar e de como fugir da marcação, faz com que a curva de aprendizado fosse lenta nas primeiras horas. Além disso, o Be a Pro começa com um time meia boca, o que complica um pouco o início do torneio.

(B) Lindo e divertido de jogar, FIFA empolgou bastante, principalmente depois de ter testado a versão de PlayStation 2, foi gratificante ver o progresso dos modos na nova geração.

(C) Com o ápice de nossa equipe no Manager Mode, o fôlego poderia diminuir, mas o estádio aumenta de capacidade e novos jogadores vêm à cabeça para compor o próximo elenco. É difícil, mas caso enjoe, o modo online de 10x10 dá outra injeção de ânimo.

A disputa entre *FIFA* e *Winning Eleven* nunca esteve tão favorável para a EA quanto nos dois últimos anos. As mudanças iniciadas na versão 2008 fizeram com que a série deixasse de ser só um arcade e desse seus primeiros passos rumo à simulação, com muita personalidade e uma forma diferente e realista de viver o futebol.

Nos últimos anos, a EA seguia apostando na jogabilidade mais próxima de *Winning Eleven*, mas seus esforços demoraram para surtir o efeito esperado. Porém, com a chegada da nova geração, *FIFA* cresceu no conceito dos jogadores devido à nova engine gráfica, que deixou o visual muito bonito, sobretudo pela física complexa e realista, que tornou o simples domínio da bola uma tarefa para jogadores poucos e bons.

A física nova não somente deixou o controle do jogador mais difícil, exatamente como no passado glorioso da franquia, mas reinventou a forma de se jogar futebol nos videogames. Agora, qualquer tipo de adversidade pode mudar a trajetória da bola, a posição do jogador e o placar da partida. O que já era bom em *FIFA 08* atingiu o ponto máximo da realidade em *FIFA 09*. Esqueça a eterna rivalidade de *Winning Eleven* x *FIFA*. Hoje, *FIFA* é um jogo distinto, que oferece uma abordagem diferente de futebol virtual e por isso, seria injusto fazer qualquer tipo de comparações entre ambos.

IMPECÁVEL E IMPRESSIONANTE

O visual de *FIFA 09* segue o padrão de *FIFA 08* e *Euro 08*, mas algumas melhorias rapidamente saltam aos olhos. A EA implementou um novo sistema de estatura e peso nos jogadores, o que acabou com o biotipo genérico "baixinho e fortinho" dos jogos anteriores e deu aos jogadores em campo um porte mais próximo dos jogadores reais. A chuva, estreante em *Euro 2008*, retorna em *FIFA 09* – a EA adicionou um efeito bonito de grama voando no gramado encharcado, mas abandonou o impressionante efeito de pele molhada nos jogadores.

As animações melhoraram ainda mais e atuam em harmonia com a física complexa que responde de acordo com a força do chute, a velocidade da bola, em qual parte do corpo o jogador dominou a bola, a trajetória da pelota e muitas outras ações que sofrem alterações de forma dinâmica e realista. Outro fator determinante é a velocidade e o ritmo do jogo, que agora está mais rápido e abandonou levemente o nível cadenciado de *FIFA 08*. De qualquer forma, há a opção para diminuir a velocidade da partida e deixá-la como era anteriormente.

FÍSICA EVOLUÍDA

Além de muitos detalhes evidentes, alguns pormenores fazem de *FIFA* um jogo distinto de *PES 2009*. A simulação de *FIFA* é mais contundente e somente será percebida aos poucos e conforme acontecem situações inusitadas. Os goleiros, por exemplo, estão muito mais realistas, se posicionam de maneira mais inteligente, reagem aos chutes de formas inesperadas e até tomam seus frangos, mas também se recuperam mais rapidamente ao realizar defesas difíceis. As diferentes opções de divididas e as incríveis animações de choque e disputa de corpo de acordo com o biótipo dos jogadores que se chocaram fazem com que a simulação seja ainda mais impressionante. Os assistentes de arbitragem, também chamados de bandeirinha, estão presentes, mas o banco de suplentes continua vazio, assim como os treinadores de *UEFA Euro*, que não apareceram.

TORCIDAS DE VERDADE

O som de *FIFA* é um show à parte. Se já não bastasse a tradicional trilha sonora que muda a todo ano com novas tendências e ritmos de músicos de várias partes do globo, o grito da torcida arrepia até o pêlo do dedo mindinho. Os times brasileiros, por exemplo, possuem gritos reais eternizados por suas torcidas organizadas. E o mais impressionante é que não se trata de nenhum patch criado por fã, mas de uma atenção muito feliz da EA para com os jogadores brasileiros. Além disso, a ambientação sonora funciona com eficiência, embalando quando o time está no ataque, vaiando quando o jogo está feio, gritando (e muito) quando sai um gol e ovacionando quando um atleta entra em campo.

O único defeito de *FIFA 09* – e "defeito" talvez não seja o termo exato - talvez seja exatamente o que a diferencia de *Winning Eleven* hoje. A simulação elevada e a jogabilidade truncada que exige o analógico esquerdo para movimentar os jogadores pode afastar os fãs do jogo da Konami, e de certa forma, eis o grande trunfo de *FIFA*, pois a EA não continuou no caminho errado de copiar as características de seu rival, mas criou uma nova vertente para ganhar novos fãs. ›

Jogo Disponível
www.claroideias.com.br
Claro
idéias

EXCELÊNCIAS

MUVUCA
Jogar online com a turma da rua é mais divertido que jogar no meio da rua com gol de paralelepípedo.

MATERIA CHATA
Pode falar o que quiser, mas a tal da física está deixando a nossa jogatina cada dia melhor.

MARACA
Mesmo com nome trocado, o Maracanã está presente. Obrigado, EA!

LENDA DO FUTEBOL

Longe de se aposentar, *FIFA* completa 14 anos de carreira em sua melhor forma e com popularidade inabalável. Mas, como um atleta profissional, teve uma história de altos e baixos.

A franquia nascia em 1994, no Mega Drive, meses antes da Copa do Mundo dos EUA . O jogo contava somente com seleções, mas apesar de não possuir nomes de jogadores reais, espantava pela qualidade visual, os quadros de animação realistas e a quantidade de times.

No ano seguinte surgiu *FIFA 95*,para Mega Drive, com clubes de vários países, inclusive do Brasil, mas foi no recém-lançado 3DO que veio a primeira versão totalmente em 3D, batizada de *FIFA Soccer*. O jogo, também lançado nos PCs, possuía apenas seleções, inovou ao renderizar os jogadores, por permitir a troca de câmeras e pelo visual do estádio e jogadores.

Em 1996, saiu *FIFA Soccer 96* no auge do lançamento do PlayStation e Sega Saturn, com o visual renderizado do 3DO, clubes atualizados e, então inédito, os nomes de jogadores reais.

Os problemas da EA começaram em 1997. A Konami lançou *Winning Eleven '97*, seduzindo os jogadores com animações suaves e jogabilidade precisa. A EA abandonou os gráficos renderizados e apostou no visual poligonal dos jogadores. A questão é que a nova tecnologia sofria com jogabilidade lenta e bugs constantes, decepcionando os fãs. Esta versão saiu também para o recém-lançado Nintendo 64 com o nome *FIFA 64*, que, como a versão principal, fez feio apesar dos gráficos.

Em 1998, a França era o palco da Copa do Mundo, e *FIFA* ganhou uma versão oficial com o subtítulo *Road to the World Cup*. O jogo teve uma melhora visual graças a uma nova engine gráfica, trilha sonora de primeira e jogabilidade muito superior à do ano anterior. Entre 1999 e 2002, a EA voltou a errar e usou a mesma engine, que logo ficou ultrapassada. *Winning Eleven*, por sua vez, evoluía a cada atualização e sua Master League brilhou como nunca no PS2 em *Winning Eleven 6 Final Evolution*.

Em 2003, com nova engine, *FIFA* abandonou o estilo arcade e adotou a jogabilidade de *WE*. Um progresso notável, mas a série perdeu aí algo de seu charme. A partir de 2007, a EA viu que este não era o caminho e resolveu evoluir. Recuperou o brilho definitivamente com a versão *FIFA 08* para consoles next-gen, reconquistando a confiança dos fãs da série clássica e superando *PES 2008*. Com *FIFA 2009*, a EA aprendeu a lição e mostra que em time que está ganhando, se mexe, sim.

>> Este, como você pode notar, é Ronaldinho Gaúcho, agora em versão Milan

ROTEIRO

BE A PRO: SEASONS ENFIM, O MODO CAMPEONATO

Uma das grandes apostas da EA em *FIFA 09* é a jogatina entre até 20 jogadores no modo online de Be a Pro. Isto quer dizer que se todos os seus amigos tiverem um PS3 e *FIFA 09* em casa, cada um pode escolher uma posição em campo para formar um time de até dez jogadores (os goleiros ficaram de fora) para enfrentar outros dez atletas.

Montar partidas de "10 x 10" impressiona, mas o que mais agrada na nova versão é a possibilidade de aproveitar o modo Be a Pro em sua origem. Iniciada em *FIFA 08*, esta modalidade de jogo que permitia ao jogador controlar apenas um atleta em campo era limitada na engine "Next Gen" apenas para amistosos e jogos online. Já no PS2, desde o ano passado existia um modo de temporadas completo e empolgante.

Em FIFA 2009, a EA não só consertou essa falha, como presenteou os jogadores de PS3 com um Be a Pro ainda mais completo e intenso que o visto no PS2. Uma das novidades são as tiras de jornal que aparecem depois do jogo comentando os feitos do atleta. Se você se destacar, lerá expressões como "Jogador TAL faz apresentação memorável". Pode parecer bobagem, mas causa imersão e empolga a continuar se destacando.

Para se destacar, aliás, não é difícil. Basta seguir nossos conselhos no Box "Prancheta da Dicas & Truques", com dicas importantes de como ser o astro do Be a Pro. Outro detalhe que facilita ainda mais a tarefa no PS3 é que o time que você escolher para começar sua carreira não terá os grandes astros milionários, mas jogadores de base mesclados com alguns menos habilidosos do time principal. É uma ótima iniciativa que já existia na Master League de *Pro Evolution Soccer*, mas que estava defasada, pois eram os mesmos jogadores genéricos para todas as equipes. A EA usou bem a idéia da Konami, aperfeiçoando-a de forma extremamente competente e realista.

Controle os melhores jogadores do mundo e faça bonito (ou feio) na tela

ENTENDA A TELA DO BE A PRO

Os itens demonstrados no PlayStation 3 são parecidos com os do PSP, mas são ainda mais completos. O medidor de desempenho nas cores verde (positivo) e vermelho (negativo) estão localizados no centro do campo, mas há também um medidor nas cores azul e branca, que exibe o cansaço do atleta. A barra azul diminui com o esforço momentâneo do jogador, e se recupera aos poucos quando ele descansa. A branca só diminui até o fim da partida, e exibe o cansaço acumulado do jogador, não recarregando com o tempo. Há ainda uma seta que indica a posição correta que o atleta deve assumir no campo.

MANAGER MODE

O Manager Mode é, sem dúvida, um dos pontos altos da serie *FIFA*. Caso você não o conheça, ele funciona exatamente como a famosa Master League de *Winning Eleven* – você assume o comando total da equipe e deve levá-la ao topo com os melhores do mundo. Tudo é ajustável, desde informações sobre a equipe em campo, como formação tática e lista de titulares, até questões burocráticas como preço de ingresso e contratação de jogadores.

Após cada partida, a tabela mostra os dados financeiros e o saldo final da partida, com o pagamento de luvas do patrocinador, bônus pago pela liga, venda de ingressos e salários dos jogadores, além de dados sobre a campanha – satisfação dos torcedores, o nível de prestígio do treinador e até a estabilidade do cargo. Aqui, a história não muda muito do futebol real: se o treinador não colocar ordem na casa e as vitórias não aparecerem, acaba o prestígio e ele (ou melhor, você) recebe a culpa pelas derrotas.

TABELA EXPLICATIVA DE OPÇÕES

Antes de cada jogo, convém ao treinador analisar as questões burocráticas da equipe e melhorar todos os segmentos do time. Lembre-se que, como manager, não basta treinar a equipe, mas administrar todo o departamento de futebol. Para isso, aperte ▲ quando estiver no menu principal para entrar nas opções específicas desse modo. A seguir, comentamos essas opções, e damos dicas para melhorar a performance do seu time.

- **Team Management:** O Team Management serve para o treinador acertar a formação tática, criar táticas e decidir os batedores oficiais do jogo. A opção Custom Tactics (veja box) dá total liberdade para mexer no time, mas há também opções pré-

SEJA UM ESTRATEGISTA

Uma novidade muito aguardada pelos jogadores hardcore da série *FIFA* é a possibilidade de usar suas própria táticas na opção Custom Tactics, encontrada em Team Management. Com ela, é possível criar até cinqüenta mil diferentes táticas. É claro que esse número absurdo serve apenas para ilustrar a quantidade de opções possíveis. Na prática, o jogador tem a chance de mudar completamente a maneira como a equipe se comporta em determinada situação. A criatividade e a visão de boleiro de cada um é que determinará a melhor tática para o jogo. Dica da prancheta: Caso esteja vencendo a partida e seu adversário está pressionando em busca do gol de empate, uma ótima alternativa é reforçar completamente o sistema de marcação e liberar contra-ataques somente pelas laterais do campo. Isto não só evita com que o sistema defensivo se torne frágil caso o contra-ataque não seja bem sucedido, mas também cria novas oportunidades de facilitar a vitória.

ajustadas pelo game. Dica da Prancheta: No Quick Tactics você escolhe as táticas que serão pré-programadas no atalho do direcional digital. Mantenha sempre a opção "default" de seu time e não pense duas vezes em eliminar a "Long Ball", afinal, nenhum treinador ganhou campeonato com tática de bola rifada.

- **Transfer Central:** Aqui você suará a camisa social engravatada para descolar uma contratação boa com preço acessível ao patrocínio do seu time. Uma dica útil para essas negociações é não perder tempo oferecendo muito menos do que o jogador vale, pois este tipo de oferta apenas retarda a negociação. Fique ligado também em quanto você poderá gastar, pois gastos compulsivos em negociações milionárias podem levá-lo a falência em questão de segundos.
- **Office:** É a sua mesa do escritório, o local onde você se atualizará sobre sua equipe, e manterá todos os funcionários do clube atualizados sobre as mudanças que você faz. Esta é a parte mais importante dos bastidores do Manager Mode, e possui as seguintes subopções:
- **Calendar:** O calendário mostra quando as próximas partidas serão realizadas, e é atualizado a cada rodada, mostrando, inclusive, o placar das partidas que já ocorreram.
- **Fixture & Results:** Mostra todos os resultados da última rodada e também todos os próximos jogos que serão realizados.
- **Player Contracts:** Fique atento nessa opção, pois mostra quantos meses faltam para terminar o contrato de cada jogador. Dica da Prancheta: Não espere o prazo de negociação terminar, pois caso contrário, o jogador será afastado e não receberá nova proposta até o próximo período de transferências.
- **Staff Upgrades:** É uma das coisas mais legais do modo de gerenciamento. Aqui, você compra pontos para aumentar a qualidade e experiência dos funcionários do clube e de seus assistentes:
- **Attacking,Midfield, Defensive e Goalkeeping:** Cada um desses setores possui um departamento próprio. Investindo pontos aqui, você estará melhorando os setores de ataque, meio-campo, defesa e goleiros. Como os times iniciam com pontuação muito baixa, invista primeiramente no ataque e meio de campo, pois são os setores que geralmente mais precisam de mudanças urgentes, mas não descuide da defesa, melhorando assim que sobrar uma graninha.
- **Fitness:** A forma física é fundamental para que os jogadores agüentem a rotina exaustiva de um campeonato muito disputado. Assim como o ataque, a forma física tem prioridade de melhorias, pois aumenta as chances do time lutar até o último minuto das partidas.
- **Head Scout:** Apostar em um olheiro é enxergar o futuro. Este profissional lhe dá informações interessantes sobre os jogadores adversários, além de lhe dar dicas importantes sobre seu próprio elenco, indicando as jovens promessas que podem estourar caso tenham uma chance no time principal. Apesar de importante, não possui urgência.

Humilhe o adversário com os dribles e jogadas típicas de seus jogadores favoritos

A simulação é profunda a ponto de registrar as excentricidades do futebol

- **Negotiator:** O negociador será útil para encontrar verdadeiras pechinchas, mostrando jovens jogadores com talento para estourar no próximo campeonato, a preço de banana.
- **Stadium Manager:** No início, o seu time anda mal das pernas, com poucos torcedores dispostos a ver seu esquadrão de pernas-de-pau. Após as primeiras vitórias, o time embala, e, chegando às finais do campeonato do país, uma legião de fãs será atraída. Um gerente de estádio é o cara ideal para cuidar do palco de suas estrelas. Em breve, você precisará de uma arena moderna para acomodar todos os torcedores. E se você não tiver um estádio com capacidade para acomodá-los, fatalmente perderá dinheiro.
- **Scouting:** Viajar pelo mundo em busca de craques é a função do olheiro. Nessa opção você poderá escolher o continente para onde o enviará e qual a posição do jogador que ele deverá procurar. Dica da Prancheta: Não basta ser bonzinho e mandar o olheiro viajar, pois cada tour deste profissional custa caro. Antes de escolher o destino, veja quanto custará cada passeio e o quanto ele pode gastar, pois a brincadeira pode causar prejuízos desnecessários. Não esqueça também de verificar constantemente o status da missão de seu funcionário, pois às vezes pode pintar alguma boa surpresa.
- **Sponsor Details:** Eis o contrato firmado entre você e o patrocinador, que mostra os detalhes e objetivos do acordo fechado por vocês. É interessante verificar o contrato regularmente para verificar quais cláusulas já foram cumpridas e correr atrás das faltantes. Lembre-se que a cada objetivo cumprido, você recebe mais grana no caixa, mas dedique-se especialmente ao objetivo principal do acordo, pois é ele que manterá o patrocinador satisfeito.
- **Manager History:** Este é apenas o local para o jogador contemplar seus feitos gloriosos e eventuais fracassos. Ele o acompanha ano a ano, mostrando qual o time que está sendo treinado, por quantos anos você está trabalhando na equipe, quantos pontos foram conquistados e até o número de taças já garantidas.

"ABUSADO"

Para ser um craque da bola, é necessário ter habilidade nos pés para driblar os defensores com jogadas abusadas. Em *FIFA 09* há uma gama enorme de dribles para realizar. Alguns são velhos conhecidos, como a manjada pedalada de Robinho. Outros, porém, impressionam pela criatividade e pela representação histórica de dribles memoráveis de craques como o nosso Garrincha. Confira todos os segredos para realizar os mais habilidosos dribles de *FIFA 09*. Atenção: para realizar esses movimentos, o botão de drible deve estar pressionado.

- **Giro de McGeady:** mova seu jogador para frente e dê toques rápidos em ↑ e → no analógico direito.
- **Finta de Stanley Matthews:** deslize o analógico direito para ←,↓,→.
- **Carretilha:** Dê toques rápidos para ↓, ↑, ↑ no analógico direito.
- **Variação de Carretilha:** dê um toque rápido para ↓, toque e segure ↑ e então, toque para ↑ no analógico direito.
- **Drible em cruz:** Deslize o analógico direito em ↓, ←, ↓, →.
- **Elástico:** Deslize o analógico direito em →, ↓, ←.
- **Escapar com giro 180º:** Toque duas vezes no ↘ ou ↙ enquanto o jogador estiver parado e sob marcação frontal.
- **Galope:** Toque duas vezes para ↑, ↓.
- **Toque de letra:** acontecem apenas em casos específicos de cruzamentos com jogadores mais habilidosos.
- **Toque de letra falso:** Correndo, pressione ■ enquanto pressiona ↑ e então, solte o ■ e pressione simultaneamente ↓.
- **Chapéuzinho de costas:** Toque rapidamente para ↑, ↓, ↓.
- **Elástico duplo:** Deslize ↓, →, ↓, ← no analógico direito.
- **Drible de calcanhar:** Enquanto se movimenta (sem apertar o botão de corrida), pressione duas vezes ↘.
- **Fazer lançamento encobrindo o adversário:** Parado, aperte L1 e aperte ●.
- **Pogobol:** Segure L1 e aperte R3.
- **Rolar a bola de lado:** Enquanto se movimenta (sem apertar o botão de corrida), segure o analógico direito em ←, solte, e então toque rapidamente para a ↘ e superior direita ↑.

Os novos movimentos garantem jogadas emocionantes e espetaculares

PLAYSTATION 3
SONY
Detonamos o SLIM!!!
R$ 499,00*
* Promoção para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque
A Venda nas Melhores Lojas!
RICKY Games
Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471
SHOPPING Fiesta
BUNKER GAMES
R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312
SAMPA GAMES
Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654
PLAZA SUL

FIFA 09

VERSÃO PS2 E PSP

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

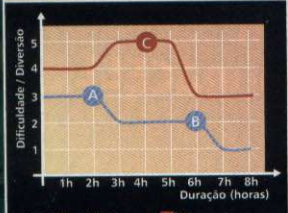
NOTA FINAL 7,0 BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

ESPORTE

Imersão: ★★★★★
Simulação: ★★★★★
Modo de Edição: ★★★★★
Licenças Oficiais: ★★★★★
Multiplayer: ★★★★★

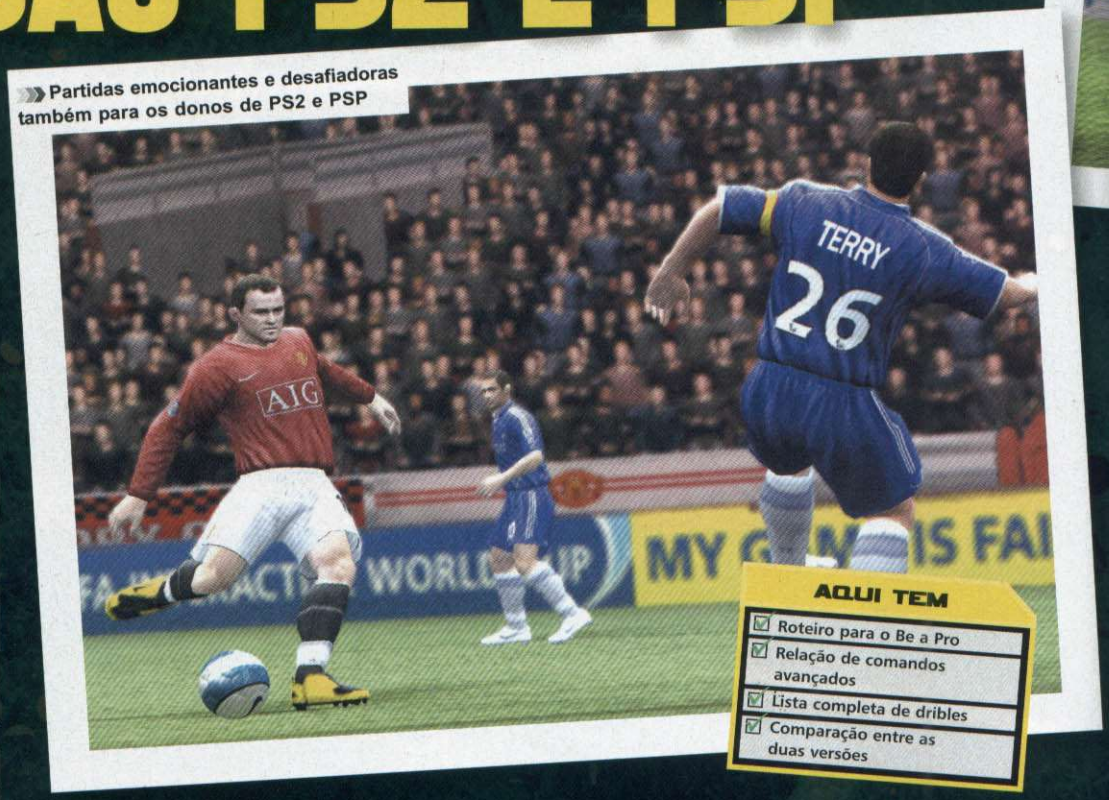
NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



A No início, a nova física causa surpresa, e o novo sistema de colisão faz com que a maioria das jogadas não saia como estávamos acostumados a fazer no anterior. Como todo jogo de futebol, após alguns amistosos os controles são dominados e a vitória acontece com mais freqüência.

B Os modos de campeonatos são divertidos mas, mesmo em dificuldades avançadas, acabam se tornando fáceis e cansativos com o tempo. O Be a Pro empolga, mas desanima após exaustivas partidas. Seria bom poder mudar de posição para evitar a rotina, e poder virar zagueiro no fim da carreira, por exemplo.

C É inegável que o jogo mais cadenciado aproximou *FIFA 09* da versão de PS3, mas mesmo assim, o jogo é mais lento do que o normal. São empolgantes e surpreendentes alguns detalhes de luz e sombra e algumas colisões inesperadas.



Partidas emocionantes e desafiadoras também para os donos de PS2 e PSP

AQUI TEM

- Roteiro para o Be a Pro
- Relação de comandos avançados
- Lista completa de dribles
- Comparação entre as duas versões

Quanto mais o tempo passa, mais *FIFA* cresce na preferência dos peladeiros virtuais. Mesmo que não tenha o mesmo brilho que a versão do PS3, a EA fez mudanças interessantes para o PlayStation 2 e PSP. Apesar de possuir características diferentes na mecânica e no visual, *FIFA 09* desses consoles são bem parecidos por utilizarem o mesmo engine das versões anteriores.

Apesar de todo o esforço da EA, é inegável que a engine de *FIFA* para PS2 e PSP atingiu seu limite. Se você aguarda mudanças significativas no visual, esqueça, pois a EA se concentrou em modificar levemente a física da bola e incluir um sistema de colisão mais eficiente.

IMPECÁVEL E IMPRESSIONANTE

Graficamente, *FIFA 2009* mantém as mesmas características de *FIFA 2008* já vistas nessas plataformas, e segue com seus pontos e altos e baixos cada vez mais evidentes. Alguns jogadores possuem rostos muito parecidos com os dos jogadores reais, mas não há qualquer tipo de diferenciação entre estatura e porte. A animação ganhou mais quadros, mas estranhamente ficou um pouco mais robótica que a do ano anterior. O jeitão robótico dos jogadores deixa o jogo feio no início, mas com o tempo esta falha é compensada pela inclusão da nova física, muito mais realista. Além disso, a EA implementou novos efeitos de luz e sombra, o que melhora um pouco o visual, e manteve o efeito que embaça os jogadores próximos da câmera no replay.

O jogo está mais cadenciado e próximo do real, talvez para aproximar os controles das duas versões à consagrada jogabilidade da engine de PlayStation 3. Assim, você notará que a bola rola de maneira mais suave e real, com oscilações e mudanças repentinas, de acordo com a recepção do jogador. As colisões também estão mais realistas, interferindo ativamente nos ataques individuais dentro e fora da área e contribuindo muito para o realismo. Arrisco dizer que se a EA tivesse caprichado um pouco mais na animação dos jogadores e não os tivessem deixado tão robóticos em certos movimentos, o resultado final seria muito mais satisfatório. Apesar disso, ainda que as mudanças não possuam a mesma qualidade e complexidade vista na versão Playstation 3, é inegável que melhoraram bastante o refinamento do jogo. Está bem melhor, mas ainda não foi dessa vez que *FIFA* superou *Pro Evolution Soccer* nestes dois sistemas. É uma pena, pois a EA está no caminho certo, mas talvez o console não dure o suficiente para receber seu *FIFA* definitivo.

Use as dicas do roteiro para humilhar os seus adversários

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

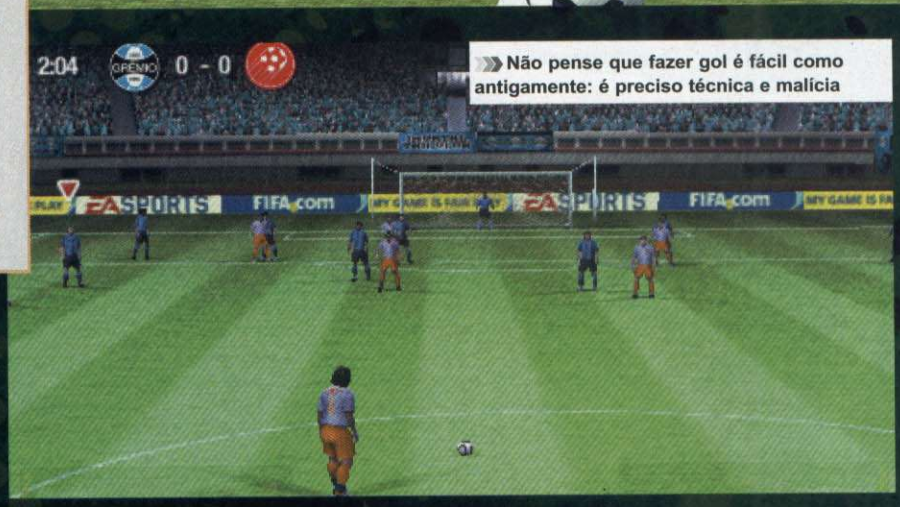
Conheça as diferenças entre o Team Management das duas versões:

– **Versão PS2:** O game veio com atualizações, mas algumas estrelas do futebol ainda permanecem em seus times antigos. Para resolver esse pequeno inconveniente, o Team Management permite alterações na formação, plantel, batedores de falta, números de camisas, convocação para seleções mundiais, e criação de clubes, jogadores e formações. Apesar do modo de criação contar com muitas opções para editar seu jogador, ainda está longe da liberdade oferecida em *Winning Eleven*.

– **Versão PSP:** O Team Management de PSP não oferece todas as opções do jogo de PS2. Apenas a edição de opções simples, como escolher os titulares de cada equipe, táticas e formações. A única modalidade de criação é a de formação estratégica dos jogadores.

VOCÊ É CASUAL?

F*IFA 09* conta com uma nova configuração de controles para seduzir os jogadores que se assustam com os complexos comandos dos jogos de futebol. A opção "Casual Controls" utiliza apenas dois botões. O ✖ serve para tocar a bola, mas também pode fazer lançamentos, dependendo da distância do jogador que receberá o toque. O ● serve para chutar e dar carrinhos. A corrida é automática. Caso o direcional não seja acionado, o jogador até corre sozinho e busca a melhor colocação em campo.



Não pense que fazer gol é fácil como antigamente: é preciso técnica e malícia

CONTROLES

Dominar os controles básicos de *FIFA 09* é fácil, mas a enorme gama de dribles disponíveis exige boa memória para decorá-los e, principalmente, muita habilidade nos dedos para fazer as combinações com o analógico direito enquanto corre e movimenta o seu jogador pela alavanca esquerda. Confira agora a lista de comandos avançados e a relação de dribles disponíveis no jogo.

- Passe "1,2": L1 + ✖ + ✖
- Lançamento aéreo com efeito: L1 + ■
- Chute forte de longe: L2 + ●
- Chute por encoberta: L1 + ●
- Chute falso: ● + ✖
- Lançamento Falso: ■ + ✖
- Cruzamento fraco: ■, ■
- Cruzamento antecipado: L1 + ■
- Cruzamento antecipado e fraco: L1 + ■ + ■

DRIBLES ESPECIAIS

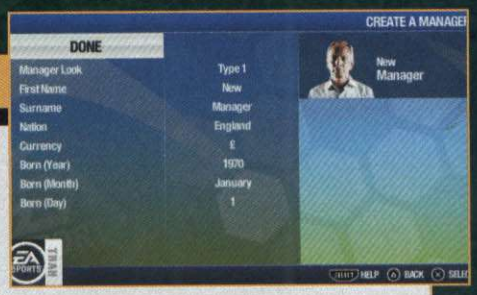
Para realizar os dribles de FIFA 09 é preciso muita habilidade com a alavanca analógica direita, pois é com ela que os comandos serão realizados.

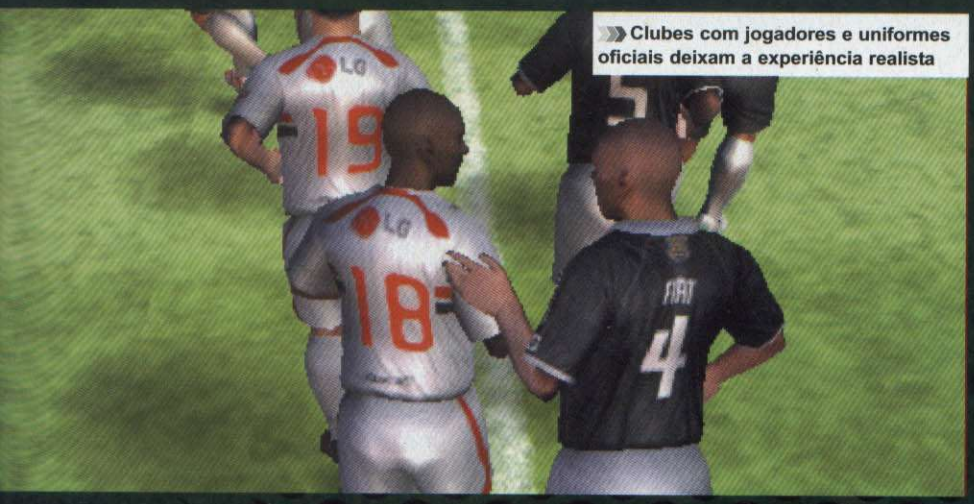
Confira a lista de dribles a baixo e treine bastante para não fazer feio dentro de campo.

- Rolar para o lado: deslizar o analógico direito →, ↓
- Pedalada: →, →
- Dois toques: ↓ ↓ ↑ (toques rápidos)
- Drible 360º: gire 360º
- Carretilha: Deslizar ↑ ← ↓
- Lençol (quando o adversário está correndo, em suas costas): Deslizar ↑ ← ↓ e então, vá para trás, em direção ao adversário marcador.
- Elástico (Apenas Ronaldinho Gaúcho e Fernando Torres): Deslize a alavanca ↑, →, ↓, →, ↑
- Pedalada (Apenas Robinho, Cristiano Ronaldo e Figo): Deslize a alavanca ↑, →, ↓, →, ↑
- Puxar a bola para trás: ←, ←
- Fingir finta (Estilo Garrincha): ↓, ↑ (Toques rápidos, somente quando marcado frente a frente)
- Drible Seco: →, ↑ (toques rápidos, somente quando marcado frente a frente)
- Levantar a bola: →, ←, → (toques rápidos)
- Levantar a bola + chapéu - →, ←, → (toques

MANAGER MODE

O Manager mode continua idêntico ao de *FIFA 08* e oferece as mesmas características de todos os anos: Contratos, patrocinadores e transferências de atletas. A opção mais interessante do Manager Mode é a "SAVE/ PSP Link", que transfere os dados do campeonato em andamento no PS2 para que o jogador continue no portátil enquanto está fora de casa. Essa opção é muito bem vinda, principalmente para jogadores que participam de torneios longos e continuam jogando muitas temporadas.





Clubes com jogadores e uniformes oficiais deixam a experiência realista

rápidos) e complete com ← no analógico esquerdo do controle
- Fingir chapéu - →, ↑, ↑ (toques rápidos, somente quando o adversário estiver próximo)
- Chapéu parado →, ↑, ← (toques rápidos)
- Rolar a bola entre as pernas - ↑, ←, ↓ (Deslizar)
- Drible de Calcanhar - ←, → (toques rápidos)

BE A PRO (SEASON)

Esta modalidade, que estreou em *FIFA 2008*, retorna com algumas mudanças interessantes e que melhoram ainda mais a emoção de se controlar um craque da bola. A primeira novidade é a forma que o jogo analisa o rendimento do jogador. Agora, você ficará sabendo antes do jogo quais são suas tarefas em campo. Essas

MY FIFA 09

Este menu controla as opções gerais, como o tempo de duração de partida, dificuldade das defesas do goleiro e velocidade dos jogadores. Além disso, pode-se editar os controles, criar Profiles diferentes, selecionar as músicas no Playlist e comprar itens bloqueados, como bolas diferentes, estádios, times e até camisas diferentes para os times. O Corinthians aparece apenas como time convidado no grupo Resto do Mundo, mas é a única equipe brasileira que tem uma camisa secreta, a roxa.

PODE ACABAR A GASOLINA. MAS NÃO A BATERIA DO SEU CELULAR.

PURE

EnvianDo "Pure" por SMS para 250, você baixa o jogo no seu celular.

Também disponível nas plataformas Playstation 3, Xbox 360 e PC DVD-Rom.

Claro idéias

Consulte disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com seu aparelho em www.claroideias.com.br

Pepeeeeeee, já tirei a vela! É o Chapolin nos campos internacionais

missões são divididas em "Team Tasks", dedicadas a função do jogador dentro da equipe e "Player Tasks", que tratam do papel individual do atleta. Tais tarefas variam a cada jogo, e ao final da partida são analisadas e rendem pontos para o aperfeiçoamento dos atributos do jogador. Também no fim do jogo aparecem estatísticas interessantes, como o número de contatos com a bola, minutos de posse de bola e até quantos metros foram percorridos com a gorduchinha.

VERSÃO PS2

O jogo de PlayStation 2 permite que até quatro jogadores joguem o Be a Pro no mesmo time, além de possibilitar ao jogador a criação do atleta que será controlado durante toda a temporada, e oferece diferentes atributos editáveis, como estatura, peso, cor da pele, estilo de cabelo e até hábitos de jogo, como tipo de manga da camisa, braceletes e estilo de comemoração de gol. Durante o jogo, o

SEJA O CAMISA 10 NO BE A PRO

Ao contrário da vida real de um jogador profissional, o modo Be a Pro de *FIFA 2009* não possui tantas dificuldades no início da carreira dos jogadores que sonham conquistar a camisa 10 e a braçadeira de capitão da equipe. Mesmo nos níveis mais difíceis, basta andar na linha e seguir as recomendações do treinador para ganhar a confiança dele. Mais importante que marcar muitos gols, é ser disciplinado e ficar atento para evitar erros desnecessários. Agora que as dicas preliminares foram dadas, está na hora de entrar em campo. Fique atento a nossas dicas básicas e conquiste seu lugar nesse mundo milionário do futebol internacional.

1. CARREGUE SEU TIME NAS COSTAS

Antes que você pense o contrário, é muito mais fácil ter sucesso em times pequenos do que ter de disputar posição com galácticos de times europeus. Como você é brasileiro, escolha um time brasileiro. Pode ser o time do seu coração, mas se quiser conquistar sua vaga sem muito trabalho, dê preferência para equipes de menor poder ofensivo, como o Náutico e Ipatinga.

2. COMECE PELA POSIÇÃO MAIS CARENTE

Não adianta, craque que é craque logo vestirá a 10 e será posicionado como meia-atacante para resolver o problema ofensivo da equipe. Antes disso, porém, você precisa se destacar. Verifique qual a posição mais frágil, no ataque (RS, CS e LS) ou meio de campo (RM, CM ou LM). No PSP, como não é possível escolher esta opção por não haver criação de jogadores, basta escolher o jogador de sua preferência.

3. POSICIONAMENTO É TUDO

Há quem diga que o futebol é o mais individual dos esportes coletivos. Ok, mas para ser o camisa 10 em tempo recorde, desconsidere esse ditado momentaneamente. Jogar em prol da equipe é fundamental para conquistar a confiança do treinador. Caso seu jogador seja um atacante posicionado no canto direito (RS, de Right Striker), invada muito o canto esquerdo, pois além de acabar com a referência do time, você acaba atrapalhando os atletas e perdendo oportunidades que você poderia aproveitar se estivesse em sua posição de origem. No PSP, uma seta localizada nos pés do jogador avisa o mau posicionamento, mas no PS2 esse controle deve ser feito por você.

4. NÃO SEJA FOMINHA

Um atacante vive de fazer gols, é verdade, mas um atacante solitário não ganha pontos coletivos importantes para completar suas missões no time (Team Tasks). Você pode solicitar um passe a qualquer momento que não estiver com a bola, apertando o ✖ (passe curto), ▲ (Lançamento rasteiro) ou ■ (cruzamento ou lançamento aéreo), mas não abuse pedindo a bola a todo instante. Peça apenas quando estiver livre de marcação, pois a cada vez que você solicita a bola e não consegue dominá-la ou a perde para o defensor, somam-se pontos negativos contra a sua performance em campo. Outro ponto importante é pensar antes de chutar de qualquer lugar. Em geral, o melhor é passar a bola se houver um companheiro bem posicionado na área. Lembre-se que os gols contam pontos importantes, mas os chutes para fora do gol ou boladas na trave só pioram seu desempenho. Em contrapartida, os lançamentos e passes para gols contam bem o suficiente para você se tornar o craque do jogo sem ao menos marcar um tento.

5. BOLA PRO MATO É COISA DE VÁRZEA

Se você pensa que Tonhão, Ronaldão, Clebão e Célio Silva são sinônimos de habilidade, você não merece vestir a 10. Quando estiver na defensiva, jamais dê chutões para frente a fim de tirar o perigo momentâneo. Essas bolas rifadas em geral caem nos pés do adversário e somam pontos negativos. Sempre que recuperar a bola em seu campo de defesa, saia jogando com tranqüilidade e toque a bola para um jogador em boa situação. Fique atento aos passes defensivos e ofensivos. Caso não encontre nenhum jogador em boas condições de receber um passe, seja fominha e tente encontrar um espaço melhor, pois por incrível que pareça, o jogo penaliza mais serveramente quem passa errado do que quem tenta driblar o time inteiro.

6. OUÇA O PROFESSOR

Antes de cada jogo, você recebe as instruções do que o treinador quer para a partida. Estas instruções são divididas em Team Tasks (tarefas pela equipe) e Player Tasks (tarefas individuais). Tente sempre nivelar bem as duas tarefas, atacando quando necessário (muitas vezes o treinador pede que você tenha uma determinada quantidade de chutes a gol) e nunca se esqueça de cumprir suas tarefas pelo time – por exemplo, podem pedir para que você evite que adversários cruzem a bola em sua área.

7. SEJA UM ROBSON CAETANO

Ao fazer boas partidas constantemente, seu jogador receberá, aos poucos, pontos de experiência para melhorar seus atributos. No início, seu jogador é bem medíocre, mas antes de melhorar suas habilidades com a bola, pense em aperfeiçoar seu condicionamento físico. Com um condicionamento físico bom, seu jogador agüentará mais tempo correndo e terá ainda mais chances de marcar em partidas difíceis. Outra dica interessante é se poupar no início da partida caso seu time saia perdendo rapidamente no placar, pois geralmente o time adversário diminui o ritmo nos minutos finais. Essa é a hora certa de atacar e de se aproveitar da fragilidade da defesa.

PlayStation 2 não mostra os dados de evolução do jogador na partida, apresentando uma tela limpa.

Barra lateral amarela: Exibe o cansaço do jogador durante a partida. Quando a barra chega ao meio, o Dualshock 2 começará a vibrar a cada vez que você exagera na corrida. Quanto mais baixo o nível estiver, menos o seu jogador terá agilidade para jogadas individuais.

VERSÃO PSP

No portátil, não há a opção de se criar um atleta, o que força o jogador a escolher um craque real de um time para seguir carreira até se tornar um astro. Apesar disso, o PSP possui uma interface mais amigável durante a partida, e oferece ao jogador informações instantâneas sobre seus movimentos, como por exemplo, se está bem colocado em campo, se o passe foi bem executado ou se o chute foi ruim. Todas estas informações são computadas no rendimento final do atleta, e facilita para o jogador saber se seu rendimento na partida está sendo positivo. Outra característica do PSP é mostrar quando o seu jogador está solicitando um passe, o que é sinalizado com uma bola de futebol acima do jogador, e uma seta indicando a posição que seu jogador deverá seguir para não sair do posicionamento ideal de sua função.

Barra central verde/vermelha: Assim como na versão do PS3, o Be a Pro de PS2 conta com a barra verde e vermelha, que soma os pontos positivos e negativos do jogador durante o jogo. A barra vermelha computa os negativos e cresce a cada passe errado ou chute para fora do gol (ou na trave) e a verde calcula apenas os bons momentos, como um belo passe ou um chute ao gol (mesmo que seja defendido).

Os dinossauros desapareceram há 220 milhões de anos. Mas estão de volta no seu celular.

Enviando "TUROK" por SMS para 9696, você baixa o jogo no seu celular.

TUROK

www.turok.com

Também disponível nas plataformas Playstation 3, Xbox 360 e PC DVD-Rom.

TIM
Viver sem fronteiras

© Disney

do TIM e não compatível com todos os aparelhos. Verifique a compatibilidade do seu aparelho. A navegação no Portal Wap do TIM é não cumulativa ao serviço. Verifique o seu plano de pagamento antes de acessar. Para acessar o Portal Wap é preciso ter o serviço TIM Wap/TIM Wap Fast ao seu plano. Mais informações em www.tim.com.br.

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

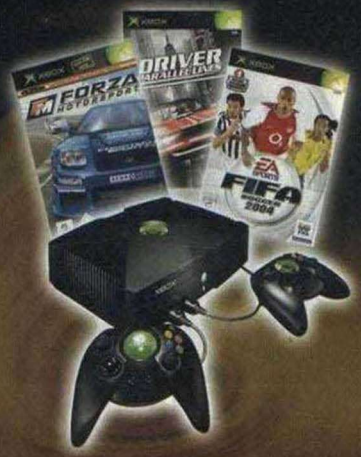
(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

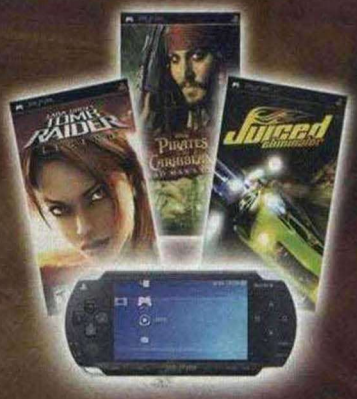
PROMOÇÃO ESPECIAL



Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!



SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

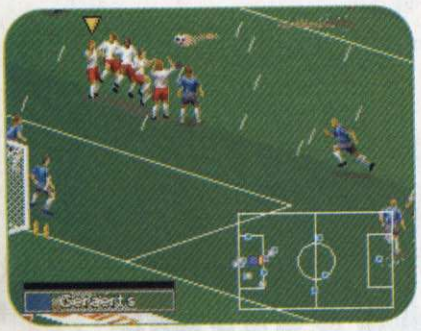
Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

REAL FOOTBALL 2009

Centenas de clubes e muita qualidade técnica com o melhor do futebol virtual

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 9,99

O **FUTEBOL VIRTUAL ESTÁ NA SUA MELHOR FASE** e *Real Football 2009* é um representante digno para os exigentes jogadores brasileiros, sempre em busca dos mais difíceis e empolgantes desafios futebolísticos. *Real Football 2009* oferece mais de 200 clubes, todos grandes representantes dos principais torneios do mundo, como Milan, Manchester United e Real Madrid, só para citar os gigantes europeus presentes. A bola rola em seis estádios diferentes, reproduções bacanas de grandes arenas européias.



Jogar sozinho é emocionante e, com certeza, bastante desafiante, pois a Inteligência Artificial dos oponentes tem raça e corre atrás do prejuízo como se cada jogo fosse final de campeonato. Após treinar muito em partidas solo, prepare-se para usar a comunicação Bluetooth para desafiar seus amigos para um amistoso ou monte um campeonato para descobrir quem é o melhor com a pelota.

Real Football 2009 é realista no que diz respeito a movimentação e gingado dos atletas e lembra bastante os grandes clássicos virtuais da era 16bits dos videogames, geração que lançou grandes jogos de futebol.

Uma das grandes novidades de *Real Football 2009* é sua interatividade com outro grande título da GameLoft, o *Real Football Manager Edition 2009*, jogo que permite administrar e evoluir o seu time e importá-lo para jogar em *Real Football 2009*.

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Real Football are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries

FIFA SOCCER 09

Jogue com os melhores clubes brasileiros (e com os piores também)

NÃO IMPORTA QUAL É O SEU TIME DO CORAÇÃO: ele está em *FIFA 09*. A série *FIFA* é campeã incontestável em acumular licenças oficiais de clubes nacionais e internacionais, qualidade que se mantém na versão para celular. Em campo, a bola rola macia graças a um excelente sistema de controle, comandos dinâmicos, enorme variedade de passes e finalizações; além de uma torcida vibrante que faz valer a pena a dificuldade de ultrapassar a inteligente zaga dos times adversários.

> **Produtora:** Eletronic Arts
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 9,99

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

> **Produtora:** Disney Mobile Studios
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 9,99

© Disney 2008 + Disney Mobile Games Studio. All rights reserved

PURE

A melhor competição de altavelocidade de 2008

NOS VIDEOGAMES DE NOVA GERAÇÃO, *Pure* foi considerado a maior surpresa entre os grandes jogos de corrida de 2008. A versão portátil mantém as características responsáveis por tanto sucesso: velocidade alucinante no controle de quadriciclos, pistas repletas de obstáculos naturais, rampas exageradas para saltar grandes alturas e manobras radicais para deixar o público boquiaberto. A fórmula das competições consiste em fazer o maior e mais variado número de manobras para encher sua barra de turbo e poder pisar ainda mais fundo. Fácil de acostumar a pilotar e difícil de conseguir parar de jogar.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Controle o aprendiz de Darth Vader em uma experiência de pura ação jedi

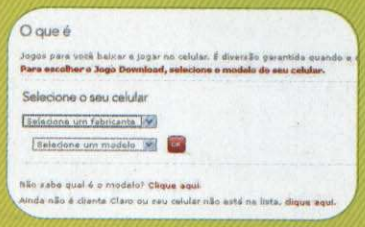
A SÉRIE *GUERRA NAS ESTRELAS* DISPENSA APRESENTAÇÕES, mas o game *The Force Unleashed* reserva surpresas até para os maiores fãs da saga e apresenta um personagem inédito: o Aprendiz. Este poderoso jedi é o aprendiz de Darth Vader e mostra todo o seu poder sombrio em um jogo de ação no qual seu poder praticamente não tem limites. É possível disparar raios pelas mãos, usar a Força para arremessar seus inimigos e atacar com combos arrasadores usando o sabre de luz do personagem.

> **Produtora:** THQ Wireless
> **Distribuidora:** Tectoy Mobile
> **Gênero:** Aventura
> **Preço:** R$ 9,99

LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & ® or ™ as indicated. All rights reserved

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE OUTUBRO

1. SONIC JUMP 2
2. TRANSFORMERS GENERATION I
3. GUITAR HERO III
4. BATMAN - O CAVALEIRO DAS TREVAS
5. PICA-PAU

Por Leandro Rodrigues

LEGO: BATM

→Produtora: Traveller's Tales →Distribuidora: Warner Bros →Console: PS2/PS3/PSP →Gênero: Ação

Refinada e cheia da novidades, a versão de montar da série Batman é um arraso

Se você não gostou, ou está de saco cheio, de jogos com Lego o melhor é parar de ler esse review antes do próximo parágrafo. Não que *Lego Batman* seja ruim ou que o jogo não tenha novidades, mas quando se trata de jogos baseados nestas pecinhas, não tem muito como fugir de um certo padrão imposto pela Traveller´s Tales, produtora do jogo.

Se você continua lendo, pode ficar tranqüilo, pois *Lego Batman* não decepciona, muito pelo contrário, a nova empreitada da franquia mostra o quando a produtora está madura em suas adaptações. O jogo dobrou de tamanho – se comparado à versão *Indiana Jones* –, sem falar que ficou mais bonito e complexo.

CONSTRUINDO UM IMPÉRIO

A primeira mudança em relação às versões anteriores é um sistema de roupas com habilidades específicas. Nas primeiras fases você controla, obviamente, a dupla dinâmica: Batman e Robin. Para passar determinados locais da fase é necessário trocar de uniforme. Isso acontece quando os heróis encontram um Bat-símbolo – normalmente desmontado. Ao pisar neste símbolo, a roupa muda automaticamente: uma possui jatos propulsores, para que o Batman consiga superar longos buracos; outra possui um rádio infravermelho, capaz de detonar bombas à distância. Essa troca em tempo real possibilita uma enorme diversidade de desafios em uma mesma fase. Uma das roupas torna Robin magnético, o que permite que o herói ande em trilhos na vertical ou até mesmo de ponta cabeça.

As fases também estão mais complicadas, com quebra-cabeças intuitivos, porém não tão óbvios quanto eram antes. O menu de seleção de fases é a Bat-caverna, um emaranhado de becos, cada um com algo escondido. Na área principal estão os episódios, mas por todos os lugares estão espalhados extras como computadores para comprar itens, sala de troféus e até um computador que esconde a maior sacada do jogo e também da própria franquia. Acessando esse aparelho você consegue entrar na base dos inimigos, e não só isso, você consegue entrar em fases dedicadas exclusivamente aos vilões. É como se fossem dois jogos em apenas um, ou seja, se com os heróis você precisa encontrar os inimigos e acabar com os planos deles, do outro lado você controla os vilões e precisa armar as armadilhas para Batman e sua equipe.

O resultado não poderia ser mais satisfatório: são 30 fases (15 com os heróis, 15 com os vilões), com um total de 355 itens secretos para serem coletados.

AN

AVALIAÇÃO D&T

PS2

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★☆☆
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

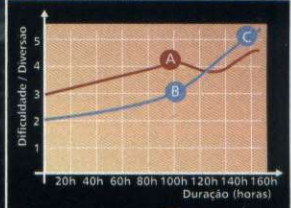
NOTA FINAL 8,5
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★☆☆
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★★★
Sistema de Câmera: ★★★★☆
Chefes: ★★★★☆

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO



(A) A batalha final é intercalada com cenas do jogo e animação, criando suspense e expectativa até o último segundo. Porém, para completar alguns extras, é exigida uma evolução absurda se quiser vencer certas batalhas.
(B) O nível de dificuldade das batalhas é triplicado, exigindo mais estratégia.
(C) Personagens e Personas evoluídas são uma necessidade para encarar os inimigos nos 10 andares do bloco Monad Depths, que antecedem a absurda batalha contra Elizabeth (chefe secreto).

EXCELÊNCIAS

DUPLA FACE
Um jogo com dois pontos de vista: Heróis e Vilões.

COLECIONADOR
Mais de 350 itens para você encontrar no jogo.

REPETECO
Para fazer 100% você precisa terminar o jogo pelo menos duas vezes.

AQUI TEM

- ☑ Táticas para todos os chefes
- ☑ Localização de 300 kits secretos
- ☑ Localização de 30 PB
- ☑ Localização dos 25 reféns
- ☑ Nível de Studs para todas fases
- ☑ Saiba que fases liberam roupas

» Santa bufa fedida, Batman! O que você comeu? Bat-Repolho?

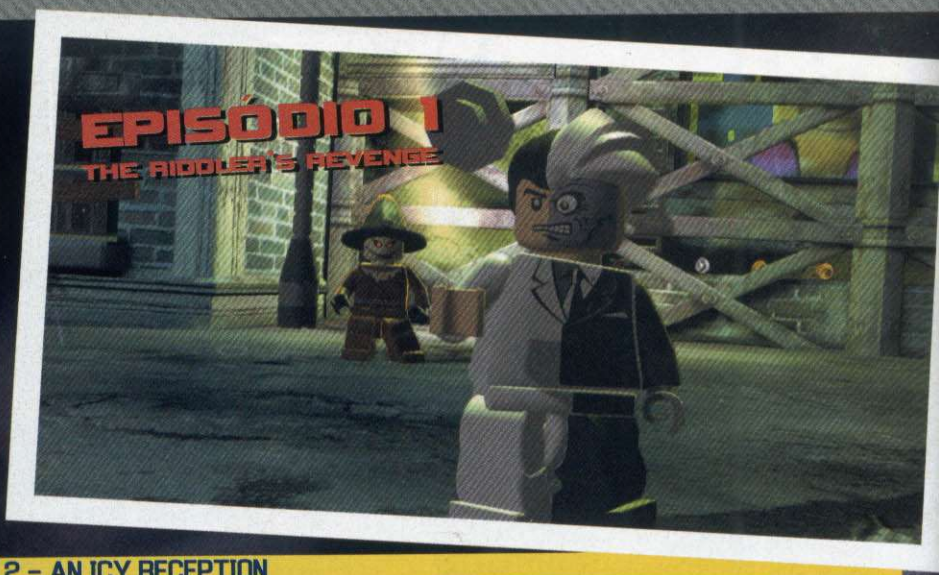
OS DOIS LADOS DA HISTÓRIA

Lego: Batman é uma espécie de dois em um. De cara, quando você começa o jogo, tem acesso a três episódios dos heróis, cada um com cinco fases. Ao longo do jogo mais três episódios são liberados, estes também com cinco fases cada. Ou seja, diversão sem tamanho.

Por isso, criamos um roteiro gigantesco para que você encontre os mais de 350 segredos deste jogo. Fica aqui o aviso: as missões extras, que você joga com os vilões do jogo só são acessadas através do computador da Batcaverna, localizado no segundo andar do esconderijo.

ROTEIRO

HEROES



1 – YOU CAN BANK ON BATMAN

Super Hero - 38.000 studs
Personagens Liberados - Batman (Demolition Suit), Robin (Technology Suit)

Kit 01 - No começo da fase, monte o gancho no beco, suba e escale a escada do lado esquerdo.

Kit 02 - Suba pelo ganho do kit anterior, puxe a alavanca e desça. Pegue-o dentro da grade do lado esquerdo.

Kit 03 - A primeira das cabines telefônicas está no começo da fase, atrás dos barris. A segunda está embaixo do farol. A terceira, no final da primeira rua, junto ao caminhão com geradores. A quarta está na segunda área da fase, logo no começo. O quinto está na área do chefão, do lado direito.

Vítima 01 - Quebre a janela do primeiro prédio do lado direito. Entre e acerte o vilão que segura a garota.

Kit 04 - Em uma das janelas do prédio, destrua o vidro com o aparelho do Batman e entre no local.

Kit 05 - Entre no meio da gosma verde e monte o caminhão. Use o Coringa para abrir a porta do edifício.

Kit 06 - No fundo da área do kit anterior. Use o Batman para explodir a tampa do bueiro, entre e pegue o kit.

Kit 07 - Entre no beco e tire as caçambas. Suba pelo gancho, passe pela corda e exploda a janela em frente ao item.

Kit 08 - No começo da segunda área, tire a caixa da parede, suba a escada, quebre o vidro e siga para a sacada.

Kit 09 - Coloque 25 pecinhas na máquina ao fundo, junto às estátuas. Quebre o vidro e entre na área restrita.

2 – AN ICY RECEPTION

Super Hero - 59.000 studs
Personagens Liberados - Barman (Glide Suit), Robin (Magnet Suit)

Kit 01 - Tire o carro de sorvete, do lado esquerdo, do lugar e puxe a tampa que está na parede.

Kit 02 - Use o Coringa para abrir o portão do lado esquerdo. Escale a parede e pegue o kit no alto.

Vítima 02 - Na área do kit anterior, acabe com os inimigos perto do lixo, até que os vilões soltem o refém.

Kit 03 - Na área inicial, destrua as peças de metal do lado direito da tela e suba pelos canos junto às janelas.

Kit 04 - Na área inicial, destrua as peças de metal junto aos sorvetes que estão do lado direito.

Kit 10 - Use o carrinho para abrir a sala. Pegue os dois carros novos e leve-os até a garagem no andar inferior.

PB - O tijolo vermelho está na área do chefe. Destrua todas as prateleiras do lado esquerdo.

Chefe: Clayface
Acerte-o até que ele corra para dentro do cercado. Exploda todos os objetos de metal. Quando a grade abrir, use o bumerangue de um dos heróis para acertar as peças no alto da tela.

Kit 05 - Pegue o carro de sorvete e deixe-o no centro da tela. Depois destrua o objeto de metal e puxe a alavanca.

Kit 06 - Volte à janela do kit 3 e destrua a última janela. Entre e pegue o item que está escondido lá dentro.

PB - Observe o homem atirando do outro lado da plataforma. Sobrevoe até o local, tire a pedra e entre no cubo. Acerte a jaula e pegue a peça.

Kit 07 - Volte ao local do PB e pule para o lado esquerdo. Use uma mulher para que o guarda abra a porta.

Kit 08 - Na terceira área, use a Poison Ivy para atravessar o gás e destrua o objeto de metal que está ali.

Kit 09 - No final da terceira área, volte pelas plataformas em segundo plano. Use o Batman para destruir a porta.

Kit 10 - Um pouco mais à frente do kit anterior, controle a mente do homem preso na sala e puxe a alavanca.

Chefe: Mr. Freeze
Acerte-o com um personagem e quando ele congelar você, troque o comando e acerte-o com o outro. Monte a máquina no centro e pule em cima. Acerte-o mais algumas vezes e ele sobe. Com o Robin de metal suba pelas laterais.

3 - TWO-FACE CHASE

Super Hero - 61.000 studs
Veículos Liberados - Batmobile, batcycle

Essa fase é uma bagunça total. Para pegar todos os kits a melhor coisa é acertar tudo que você vir pela frente. A cada três carros azuis e três carrinhos verdes, outro kit aparece. Na segunda tela, pare o carro em cima das plataformas dos guinchos. Destrua tudo na tela do chefe para liberar os kits restantes e também o PB.

Chefe: Two-Face
Acerte o carro do Duas-Caras e quando ele capotar use o gancho do Batmóvel para levá-lo até o símbolo do Batman do lado direito da tela.

4 - A POISONOUS APPOINTMENT

Super Hero - 78.000 studs
Personagens Liberados - Batman (Sonic Suit), Robin (Attract Suit), Batman (Heat Protection Suit)

Kit 1 - No começo da fase monte as peças na horta e destrua todas as cenouras que nascerem e o kit aparece no alto.

Kit 2 - Na última árvore da primeira área, use o pulo duplo para chegar no alto e depois pule para a árvore da direita.

Kit 3 - Na primeira estufa, use o Batman vermelho para entrar, monte as peças nas hortas e depois o Robim para controlar o painel. Jogue água nas hortas e pegue o kit no centro.

Vítima 03 - Dentro da segunda estufa, na segunda área. Quebre os vidros usando a arma do Batman.

Kit 4 - Use um personagem forte para empurrar a pequena estufa. Pule nas flores com a Ivy.

Kit 5 - A primeira cenoura estáno vaso. A segunda na terceira área e a terceira perto do kit 9.

Kit 6 - Em frente à planta carnívora, no final da segunda área. Destrua todas as plantas e monte o vaso.

Kit 7 - No começo da terceira área, pule no tanque de água e siga até o fundo do local.

Kit 8 - Na parte mais alta da terceira área. Suba com o Robin de aço e no alto destrua as peças de ferro. Monte a alavanca e entre.

Kit 9 - Na quarta área, sita para o lado direito e pegue-o atrás da parede falsa, com o Batman vermelho.

PB - Destrua as peças de metais do lado esquerdo e monte a alavanca. Acione as duas e depois com o curinga acione a máquina para pegar o PB.

Kit 10 - Na quinta área, use um personagem imune a gosma verde e pegue o kit que está no buraco na parede.

Chefe: Poison Ivy
Monte as peças em frente às plantas carnívoras. Isso faz surgir uma bomba. Quando você destruir tudo Ivy sairá do local. Acerte golpes seguidos nela até que a batalhe termine de uma vez por todas.

5 - THE FACE-OFF

Super Hero - 65.000 studs

Kit 1 - Depois de montar a ponte, pise nos cinco postes amarelos e pretos antes do banco.

Kit 2 - Na área do banco, siga até o final e use o gancho para chega até o alto e pegar o seu kit.

Kit 3 - Suba no segundo andar do banco e com o Batman com asas, sobrevoe o banco até chegar a porta de entrada.

Kit 4 - Com o carro forte, destrua as placas de ferro na frente do banco. Depois monte o símbolo do cifrão.

Vítima 04 - Na área do banco, colete 25 peças de LEGO com o Robin e siga para o aparelho do lado direito da entrada. Algumas árvores vão surgir no local, suba nelas para chegar à plataforma no alto, depois acabe com os inimigos que estão no local.

Kit 5 - Suba pelas mesmas árvores do local onde estava a vítima 04 e siga para ao lado esquerdo.

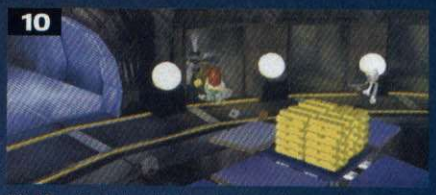
Kit 6 - Na área do chefe, use um personagem imune à gosma verde. Entre no duto do lado esquerdo.

Kit 7 - Depois do portão, pule na gosma para pegar o kit que está bem no meio do seu caminho.

PB - Depois do portão, vire para a direita e monte as peças. Passe por cima até todas elas ficarem verdes.

Kit 8 - Também depois do portão, mas do lado direito. Use os lustres para chegar até o kit.

Kit 9 - Na área do confronto final, destrua os cinco baús que estão escondidos neste local.



Kit 10 - Do lado direito da área do confronto final, dentro do túnel.

Chefe: The Riddler
Na primeira parte do confronto, é só acertar o Duas Caras. Ele vai correr, quebre o portão e monte as plataformas. Siga em frente e passe pelo portão, na próxima sala pise nas plataformas azuis e deixe todas verdes. Acerte o Duas Caras e volte ao Curinga. ›

1 - THERE SHE GOES AGAIN

Super Hero - 110.000 studs
Personagens Liberados - Batman (Demolition Suit), Robin (Technology Suit)

Kit 1 - A primeira cenoura está no beco do lado esquerdo, puxe a caçamba. A segunda está em um dos ferros junto ao cais, exploda-os. A terceira também está em um dos ferros, no quarteirão mais a frente.

Kit 2 - Entre na passagem com gosma verde, do lado esquerdo. Puxe a alavanca e pule na água.

Kit 3 - Monte a escada, suba e quebre a janela. Saia pelo outro lado destrua os latões e puxe a alavanca.

Kit 4 - Volte ao primeiro beco e use o Robin de aço para subir pelo duto. Depois entre nas janelas e suba a escada.

Kit 5 - Monte o carro no começo da fase e entre no segundo beco, do lado esquerdo. Coloque-o dentro da garagem ao fundo. Suba na caçamba para pegar o kit que apareceu no alto da tela.

Kit 6 - Na segunda área, destrua a caçamba, suba no segundo andar do prédio e destrua tudo.

Kit 7 - Desça e quebre todas as estufas, monte as peças e depois passe com o cortador em cima das flores que surgiram.

Kit 8 - Observe o ventilador embaixo da caixa de água. Tire a caçamba que está ao lado, desça os dutos e exploda a hélice. Pule no local é pegue o kit que está bem escondido.

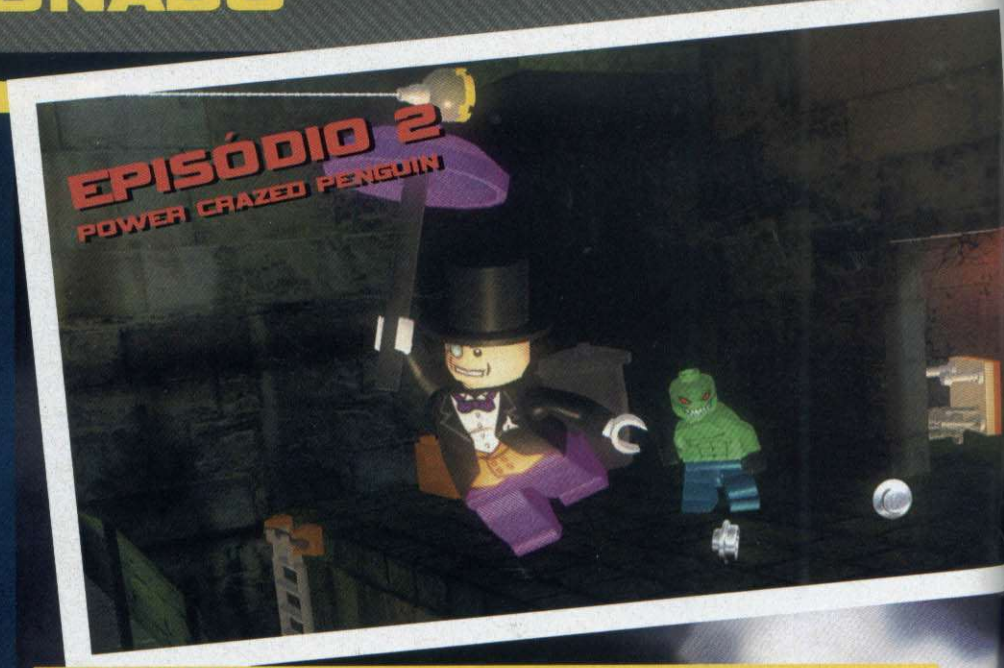
Vítima 05 - Em cima do prédio do lado direito, depois de entrar eenfrentar a Mulher Gato pela primeira vez.

Kit 9 - Assim que pegar o helicóptero, vire para a esquerda e destrua a estufa do primeiro prédio da esquerda.

Kit 10 - Depois de descer do helicóptero, destrua as estufas e use o Robin mergulhador.

PB - Na terceira área, destrua a janela do lado esquerdo para alcançar a peça.

Chefe: Catwoman
Acerte golpes na garota no alto do prédio. Ela vai pular para a parte mais baixa do cenário, siga de perto até que ele volte para o topo. Acerte-a novamente e repita o processo.



2 - BATBOAT BATTLE

Super Hero - 20.000 studs
Personagens Liberados - Batboat, Robin hovercraft.

Kit 1 - Puxe a tampa na parede do lado esquerdo, pule pela rampa e pegue-o em cima do navio.

Kit 2 - Destrua as paredes coloridas ao fundo e solte um torpedo na caixa metálica que aparece.

Kit 3 - Na segunda área acerte os botões vermelhos na parede, depois solte torpedos nas peças vermelhas.

Kit 4 - Do lado direito do terceiro portão que impede a passagem para a próxima área, acerte o alvo.

Kit 5 - Acerte a primeira bóia ao lado do portão esquerdo. A segunda e a terceira estão na área seguinte.

Kit 6 - Com um barco imune à gosma verde, puxe uma granada e jogue-o na plataforma no centro.

Kit 7 - No começo da terceira área, no cercadinho, passe com um submarino e mande bala para cima dele.

Kit 8 - No começo da quarta área, escolha algum barco com bomba e jogue uma na grade à direita.

PB - No confronto final, pegue o submarino do Pingüim e pegue os torpedos. Destrua a barricada e abaixe para o lado direito.

Kit 9 - Perto do PB, passe com um submarino submerso e pegue o kit que está perdido no meio da ilha.

Kit 10 - Do lado oposto do kit anterior, jogue uma bomba no local, usando um submarino imune à gosma.

Chefe: Penguin´s Submarine
Relativamente fácil. Pegue as bombas que estão do lado direito e esquerdo e jogue no navio do Pingüim. Faça isso uma quatro vezes.

3 - UNDER THE CITY

Super Hero - 59.000 studs
Personagens Liberados - Robin (Water Suit)

PB - No começo da fase, use o Robin para controlar o painel de controle ao lado do portão. Com o barquinho bata nas três bóias.

Kit 1 - Depois de passar pelo primeiro portão de ferro, vire à esquerda e use um personagem de pulo duplo.

Vitima 06 - Do lado direito do local onde você encontra a Water Suit, siga até o final do corredo.

Kit 2 - Do posto do Water Suit, use o Batman para voar até o outro lado, abra a grade e pegue o kit.

Kit 3 - Na segunda área, procure a caçamba e puxe-a. Entre na sala e quebre o vidro que está bem no centro.

Kit 4 - Na segunda área, em frente à roupa. Use o pulo duplo para chegar à plataforma e voe até lá.

Kit 5 - Com o Robin, colete 25 peças de lego e depois siga para a máquina. Monte o barco e desça até a água .

Kit 6 - Na terceira área, passe pela gosma verde e puxe a alavanca. Depois é só esperar a animação e subir para pegar o kit.

Kit 7 - Depois das escadas verdes, quebre os lixos e monte um vaso sanitário, empurre o vaso até o canto e suba nele.

Kit 8 - Pouco após o kit anterior, entre no tanque e puxe a alavanca. Suba e pule no próximo tanque.

Kit 9 - Suba pela passagem de metal entre os tanques e suba na plataforma ao fundo. Pule para chegar ao kit.

Kit 10 - Depois dos tanques, quebre as peças atrás da plataforma onde está o kit e monte as peças que faltam.

Chefe: Killer Croc
Relativamente fácil. Pegue as bombas que estão do lado direito e esquerdo e jogue no navio do Pingüim. Quando você fizer isso quatro vezes, ele vai mudar e é hora de acertá-lo com tiros simples.

4 - ZOO'S COMPANY

Super Hero - 58.000 studs
Personagens Liberados - Robin (Water Suit)

Kit 1 - Dentro da loja do lado esquerdo, use o pulo duplo para chegar à plataforma mais alta e destrua as peças de ferro.

Kit 2 - Quebre o portão do lado direito, na área inicial, entre, passe pela gosma verde e monte a plataforma.

Kit 3 - Do lado de fora da loja, use uma mulher para fazer o guarda abrir o portão. Destrua a peça de aço e monte um barco. Suba nele e acerte as 10 bóias rapidamente.

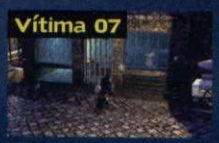
Kit 4 - Com Robin, junte 25 peças de lego e entre na loja. Coloque-as na máquina e o kit aparece.

Kit 5 - Destruas os bancos do começo e monte a estátua. Use a Ivy para mandar veneno no vaso. Suba na planta.

PB - Vire na escada quebrada, do lado esquerdo e use o pulo duplo para chegar ao alto. Destrua a tampa de metal, entre na água, saia e monte o tijolo vermelho.

Kit 6 - Entre na jaula do leão, voe até o outro lado, destrua as peças de aço e siga em frente para pegar o kit.

Kit 7 - Exploda o portão da jaula de elefantes, usando a arma do Batman, e pegue o kit atrás do último.



Vítima 07 - Dentro da sala de vidro, destrua as janelas, entre e acabe com todos os inimgos que estão lá dentro.

Kit 8 - Do lado esquerdo do navio, use a planta no rio para chegar até o kit.

Kit 9 - Atrás do navio, junto à cachoeira. Use um personagem com pulo duplo para chegar à plataforma escondida e pegar o kit.

Kit 10 - Na margem direita do local onde está o navio. Quebre as peças e monte a escada. Jogue a estátua longe e pegue o kit.

Chefe: Man-Bat
Acerte o inimigo três vezes e ele vai começar a voar. Monte a máquina no centro da tela e gire a alavanca. Depois disso, o Man-Bat vai descer. Acerte mais alguns golpes. Repita o processo até o fim da luta. ›

5 - PENGUIN'S LAIR (EPISÓDIO 2)

Super Hero - 26.000 studs

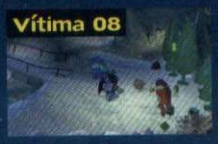
Kit 1 - A primeira cenoura está no começo. A segunda está em frente a cabana do Kit 3. A terceira junto à vítima.

Kit 2 - Use o aparelho para quebrar o vidro e acabar com a camada de gelo do tanque no começo da fase.

Kit 3 - Passe o lago e use o bumerangue para quebrar as lanças de gelo. Monte a peça e suba para pegar o kit.

Kit 4 - No lago, coloque uma bomba em cima da porta de aço e depois corra até lá para pegar o kit.

Kit 5 - Passe o segundo lago e use o gancho para chegar ao alto. Com o Batman, voe até o local indicado.



Vítima 08 - Depois de passar pelo segundo lago, do lado das árvores. Mais uma vez, acabe com os inimigos.

Kit 6 - No confronto com o Pingüim, usando o próprio Pingüim solte um robô para destruir a escotilha.

Kit 7 - Pule no lago e pegue-o em cima da pequena ilha. Não precisa estar usando uma roupa de mergulho.

Kit 8 - Do lado direito, use um personagem com pulo duplo para pegar o kit que está no alto da caverna.

Kit 9 - Destrua as quatro caixas vermelhas na área do confronto final. O kit vai aparecer no centro da tela, embaixo do chefe.

Kit 10 - Quebre a escada do lado direito com a arma que quebra vidro. Destrua as estantes dentro da sala secreta.

PB - Use o gancho para chegar ao alto, pule na alavanca do lado direito e derrube os pingüins na esteira. Suba na primeira esteira e corra até ligá-la. Depois siga para o final e pise na plataforma prata.

Chefe: Penguin
Acerte a Mulher Gato até que o Pingüim jogue os robôs. Gire a alavanca na direção em que você quer que o robô vá. Quando o Pingüim estiver voando, jogue um bumerangue em cima dele.

1 - JOKER'S HOME TURF

Super Hero - 60.000 studs

Kit 1 - No andar superior da tela inicial. Siga para a direita e pegue no alto do duto de ar.

Kit 2 - Use um inimigo para abrir a porta da sala do lado esquerdo. Entre e monte o duto de ar.

Kit 3 - Do lado de fora da sala anterior, use o Coringa à esquerda da tela e suba. Pegue o kit no beco no alto.

Kit 4 - Use o veículo para pegar toda gosma verde. Quando ele estiver cheio, uma máquina vai abrir as portas.

Kit 5 - Na segunda área, use o Robin para acionar o painel. Mexa o mecanismo e pegue as caixas ao fundo.

Kit 6 - Entre na área com a gosma verde e puxe a alavanca para fazer com que o kit apareça.

Kit 7 - Suba o elevador que é acionado pela empilhadeira. Vire para a esquerda, arranque o porta e escale os canos.

Kit 8 - Desça na última escada deste local e passe pela gosma. Pegue o kit no canto direito da tela.

Kit 9 - Na área final, destrua as peças de aço e pegue o kit que aparece no alto da sua tela.

PB - Na quarta área, vire para o lado esquerdo e pule com a Ivy. Siga em frente e quebre o vidro. Monte as cores pedidas.

Kit 10 - No final da quarta área, use o Coringa para subir o elevador. Acione a alavanca da piscina.

Chefe: Mad Matter
Acerte-o no chão e depois suba na lateral do lado direito. Pise com os dois personagens para dar um choque no inimigo. Depois o acerte mais uma vez no chão e suba a pela lateral esquerda e repita.

2 - LITTLE FUN AT THE BIG TOP

Super Hero - 69.000 studs

Kit 1 - Vire para a esquerda no começo da fase. Use o pulo duplo para pular o ônibus. Siga até o canto esquerdo e puxe a caixa. Suba no pilar do centro e pegue o kit na plataforma da direita.

Kit 2 - Siga até o final da primeira área e monte a escada do lado esquerdo. Siga até em cima da cabana e quebre a escotilha do meio. Desça com o Robin vestido de mergulhador.

Kit 3 - Na primeira cabana, destrua os alvos e pegue-o no teto da cabana.

Kit 4 - Na última barraca, use o Robin no painel de controle e depois um personagem com armas para eliminar os patos.

PB - Continue para o lado direito e voe para o outro lado. Siga em frente e use o Robin no painel na máquina de ursinhos. Pegue os ursos cor-de-rosa e acabe com eles.

Kit 5 - Na próxima tela acerte as janelas do lado esquerdo e pegue o kit que está dentro de uma das salas.

Kit 6 - Use o Coringa para ativar as xícaras giratórias. Quando o brinquedo voltar a funcionar, o kit aparece.

Vítima 10 - Em meio às xícaras, acabe com todos os guardas que estão ao redor e encoste na garota que está lá.

Kit 7 - Suba na torre de brinquedo.

Kit 8 - Na área dos barquinhos, use o Robin para controlar os painéis e coloque cada barco na sua respectiva casa.

3 - FLIGHT OF THE BAT

Super Hero - 29.000 studs
Personagens Liberados - Batwing, Batcopter

Essa fase é outra bagunça total. Para pegar todos os kits a melhor coisa é acertar tudo que você ver pela frente. Não deixe nada ficar inteiro, para não perder nenhum item.

Chefe: Scarecrow
Puxe o avião do inimigo para que ele bata em uma das minas do local. Repita o procedimento três vezes. Mude o personagem que você controla constantemente para facilitar, já que fica mais fácil surpreender o inimigo pelas costas.

4 - IN THE DARK NIGHT

Super Hero - 73.000 studs

Kit 1 - Arranque a porta da primeira casa do lado esquerdo. Lá dentro, destrua os vidros.

Kit 2 - Use o Coringa na máquina depois de passar pelo elevador. Use o pulo duplo para chegar à escada.

Kit 3 - A primeira bomba está no prédio, controle a mente do homem para acionar a alavanca. Na próxima casa está a segunda bomba, monte tudo e espere ela sair.

Kit 4 - Siga até o local onde o carro do Coringa bate, monte o ventilador à esquerda e suba.

Kit 5 - Continue em frente voe até o começo da fase. No meio do caminho você encontra um kit.

Kit 9 - Na área dos barquinhos, abra o portão e entre nos carrinhos de bate-bate.

Kit 10 - Atrás da área das cartas, passe pela gosma verde e suba até o local onde o kit está.

Chefe: Harlequin
Basta correr atrás do seu inimigo. Acerte porrada e inverta a direção da corrida.

Kit 6 - Na próxima área siga até o aquário no fundo e use a Ivy para montar as árvores. Pule lá dentro e use o Robin.

Kit 7 - Com o Robin, colete 25 peças de lego e monte um helicóptero. Depois disso sobrevoe o local e acenda os marcadores verdes do lado oposto da tela.

Kit 8 - Depois da danceteria, puxe o caminhão do lado esquerdo e destrua a peça para pegar o kit.

Vítima 11 - Em frente ao kit anterior. Basta subir a plataforma e acabar todos os inimigos que estão no local.

Kit 9 - Depois de apagar o fogo, exploda o bueiro, entre e pegue o seu item que estava escondido.

PB - Depois de apagar o fogo, monte as peças vermelhas do lado esquerdo e suba pela escada. Voe até o lado oposto e use o pulo duplo para chegar até a peça.

Kit 10 - No chefe, use o Batman para quebrar o vidro, monte a máquina e em seguida o Coringa para destruir tudo.

Chefe: Killer Moth
Acerte-o enquanto ele está no chão. Quando ele ficar voando no andar de cima use o Robin para acionar o painel de controle e acender a luz. Repita o processo umas três vezes para acabar com ele.

Super Hero - 96.000 studs

Vítima 12 - No começo da fase, do lado esquerdo. Use o bumerangue para acabar com todos.

Kit 1 - Destrua a primeira gárgula do lado esquerdo. A segunda gárgula também está do lado esquerdo, destrua as peças, suba a passagem formada. A terceira está do lado oposto, na torre do lado direito.

Kit 2 - Do lado esquerdo, destrua as peças, monte a escada e pise com os dois personagens nos botões junto a janela.

Kit 3 - Suba a passagem onde você encontrou a segunda gárgula. Quebre o vidro e pegue o kit.

Kit 4 - Junte 25 peças de lego e leve para o lado direito da entrada. Monte a bomba e ao explodir, entre.

Kit 5 - Do lado direito, no andar superior da entrada. Use o pulo duplo para chegar até o local do kit.

Kit 6 - Dentro do castelo, à esquerda. Use o Coringa para acionar a máquina e suba a escada.

Kit 7 - Dentro do castelo, do lado direito. Suba até ao terceiro andar e siga para a esquerda.

Kit 8 - Depois de acionar a alavanca no corredor do lado direito. Siga em frente até chegar ao kit que apareceu.

PB - No mesmo corredor, siga até o fim e desça até o piano. Empurre-o para a direita e pise na válvula até o pianista chegar.

Kit 9 - Do lado esquerdo, ao lado do sino. Use o Batman com asas para chegar até o kit que apareceu.

Kit 10 - Do lado direito, ao lado do sino, destrua a peça de aço. Um kit vai aparecer no alto da tela.

Chefe: Joker
Acerte o inimigo e depois suba do lado esquerdo e toque o sino. Repita o processo do outro lado.

VILANS

1 -THE RIDDLER MAKES A WITHDRAWAL

Super Villain - 45.000 studs
Personagens Liberados - Clayface, The Riddler

Kit 01 - Puxe a primeira caçamba do lado esquerdo. Use algum personagem forte para fazer isso.

Kit 02 - Na garagem, passe com o carro por cima da guarita do lado direito. Isso aciona o mecanismo da porta.

Kit 03 - Puxe o veiculo branco para o centro da tela e pegue o kit bem no alto. Use um o pulo duplo para pegá-lo.

Kit 04 - Na rua, do lado esquerdo, na primeira janela. Exploda a mesma e use a plataforma para chegar até ela.

Vítima 13 - Na primeira janela das ruas, do lado esquerdo da porta verde.

PB - Entre no beco do lado esquerdo, monte o guincho e vá para a direita. Derrube o painel verde e monte um carro vermelho. Volte à área do guincho e coloque o carro no compactador. Acione a segunda alavanca no alto.

Kit 05 - Na janela do lado direito, no andar superior. Use um personagem que tenha um pulo duplo.

Kit 06 - Depois de passar pelo portão de metal, quebre o vidro e entre. Use a arma do Batman para abrir caminho.

Kit 07 - Na entrada do corredor do banco, escale os canos da parede. E use o pulo para chegar no buraco.

Kit 08 - Dentro do galpão do lado esquerdo da entrada do banco. Use a escada para chegar a salinha.

Kit 09 - Do lado esquerdo da entrada do banco. Siga até o final do beco escuro. Não é possível ver o kit.

Kit 10 - Do lado direito, destrua as peças, suba a escada e quebre a janela. Use a arma do Batman.

2 - ON THE ROCKS

Super Villain - 45.000 studs
Personagens Liberados - Clayface, The Riddler

Kit 01 - Encontre o primeiro boneco de gelo do lado direito da tela. O segundo está no andar superior da tela inicial. O terceiro está na estufa, do lado direito, entre e controle a mente do guarda que precisa puxar a alavanca.

Kit 02 - Use o duto do lado esquerdo para chegar ao andar superior. Puxe o dispositivo na parede.

Kit 03 - Monte o carro de sorvete e coloque-o dentro da garagem com porta azul. Isso libera o kit.

Kit 04 - Do lado esquerdo das cadeiras coloridas. Quebre tudo até que o item secreto apareça.

Kit 05 - Na segunda área, quebre o duto de metal do lado esquerdo do rio vermelho e suba.

Vítima 14 - Suba a escada do local onde você pegou o kit anterior. Elimine todos os inimigos do local.

PB - Siga até o final da sala do kit 5, elimine os inimigos e puxe a alavanca.

Kit 06 - Do lado esquerdo da sala do rio vermelho, suba com o Robin de metal e pegue o item.

Kit 07 - Do lado esquerdo da terceira área, desça pelos canos.

3 - GREEN FINGERS

Super Villain - 89.000 studs
Personagens Liberados - Poison Ivy

Kit 01 - Logo no começo da fase, exploda o portão do lado direito da fase e use os ganchos.

Kit 02 - Passe pelo portão do lado esquerdo e escale os canos no fundo. Use um personagem que tenha um pulo duplo.

Kit 03 - Monte o carro em frente ao castelo, siga com o Robin até o painel do lado esquerdo e entre na corrida. Passe entre todas as bandeiras e pegue o kit no centro da tela.

Vítima 15 - Na segunda área, suba até o segundo andar e exploda a grade do lado esquerdo. Entre e acabe com o inimigo.

PB - Na sala onde você encontrou a vítima anterior. Junte 25 peças com o Robin e coloque as dentro da máquina. Vá ao painel com o Robin e controle o carrinho até a cabine ao fundo.

Kit 04 - Na terceira área, exploda a porta da estufa e coloque os pinos coloridos nas suas respectivas bases.

Kit 05 - No lago, use a roupa de mergulhador do Robin e entre no buraco no chão. Quebre o vidro e puxe a alavanca. Use um personagem com pulo duplo e suba no chafariz.

Kit 06 - Dentro da estufa gigante e quebre o vidro do lado esquerdo. Monte a escada e pegue o kit no alto.

Kit 07 - Na quarta área, exploda a porta do lado direito e depois a máquina dentro da sala. Monte a pista, empurre-a até o fundo e suba com o Robin de aço.

Kit 08 - Ainda na quarta área, com o Batman vermelho, use o gancho para chegar ao cano no alto.

Kit 09 - No local onde você monta o elevador, siga para o lado direito e quebre a porta de vidro. Use a roupa de mergulhador e pule no tanque, pise no botão e passe para o segundo tanque.

Kit 10 - Na última sala, exploda a mini-estufa do lado esquerdo. Use uma das bombas do Batman para fazer isso.

Kit 08 - Colete 25 peças de Lego e coloque na máquina.

Kit 09 - Quebre o bueiro em cima da sala com um homem para você controlar. Entre e quebre a caixa.

Kit 10 - Na área final, suba com o Robin de metal do lado esquerdo do cenário.

4 - AN ENTERPRISING THEFT (EPISÓDIO 1)

Super Villain - 89.000 studs
Personagens Liberados - Two-Face

Kit 01 - Do lado esquerdo da tela inicial. Quebre os vidros das caixas e monte a escada do lado direito. Use um personagem de pulo duplo.

Vítima 16 - Do lado direito da tela, quebre o vidro e elimine todos os inimigos que estão lá dentro.

Kit 02 - Suba as escadas rolantes e quebre todos os vidros do lado direito da porta.

Kit 03 - Suba as escadas rolantes, do lado direito exploda a caixa de aço. Monte a peça e pise.

Kit 04 - Volte ao andar inferior, entre na sala do lado da que você encontrou a vítima. Monte um robô e use-o como transporte. Entre na primeira porta, na área inicial do jogo e entre em um minigame. Leve o robô até o fim do circuito.

Kit 05 - Na segunda área, suba e quebre o portão do lado direito. Monte o helicóptero e use o Robin para controlar via painel. Pegue o kit na parte alta, no centro da tela.

Kit 06 - Depois de acionar a porta da segunda área, volte à sala com vidro e controle a mente do boneco que está lá dentro. Puxe a alavanca e pegue o kit dentro da lata que foi liberada.

Kit 07 - Na próxima sala, quebre a grade de aço na parede.

5 - BREAKING BLOCKS (EPISÓDIO 1)

Super Villain - 89.000 studs
Personagens Liberados - Two-Face

Kit 01 - Do lado direito inferior da tela e desça pelo local onde a escada não está montada

Kit 02 - Monte a cadeira do Charada no alto do portão e controle o helicóptero. Destrua as câmeras.

Kit 03 - Junte 25 peças de Lego, quebre o vidro da sala e coloque as peças na máquina. Monte a pista e suba com o Robin de aço.

Kit 04 - Acerte todos os quadros usando o bumerangue. Monte e puxe a alavanca.

Kit 05 - No final do corredor, quebre a porta de aço do lado direito e exploda a grade.

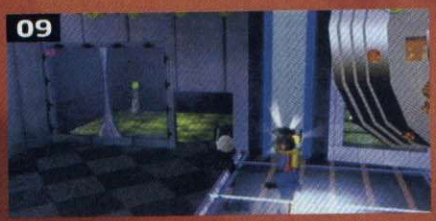
Vítima 17 - Na sala do kit anterior e acabe com todos os inimigos que estiverem dentro desta sala.

PB - Na sala do kit anterior, monte as peças amarelas e empurre até o final da sala. Quebre o vidro e jogue o bumerangue na caixa verde. Destrua a porta do cofre e pegue a peça.

Kit 06 - Volte na sala anterior, siga para a direita e empurre a estante. Isso libera uma passagem secreta.

Kit 07 - Na próxima área, puxe a alavanca ao fundo e quebre a grade. O kit está escondido no fundo da salinha em meio a algumas peças.

Kit 08 - Use o Coringa para abrir a grade do lado direito e destrua o primeiro porco dourado. O segundo está atrás da grade na frente. O terceiro está do lado esquerdo, quebre a grade de aço.



Kit 09 - Quebre o vidro embaixo do cofre, monte a pista e suba com o Robin de aço.

Kit 10 - Quebre as portas de aço do lado direito e suba a escada. Exploda a grade e pegue o kit.

Kit 08 - Na sala de vidro, quebre a primeira da direita e monte a peça de aço. Siga para a sala redonda, suba pelos canos e pegue o kit junto aos guardas.

Kit 09 - Também na sala redonda. Com o Batman vermelho, suba nos canos vermelhos, quebre a válvula e suba.

Kit 10 - Na última sala, pise nos botões coloridos e entre na sala central.

1 - ROCKIN'THE DOCKS

Super Villain - 71.000 studs
Personagens Liberados - Bane, The Penguin

Kit 01 - A primeira cenoura está no inicio, bem no centro. A segunda e a terceira mais a frente.

Kit 02 - Destrua o contêiner embaixo da terceira cenoura. Para isso, volte à garagem da segunda cenoura e passe pelo portão com um caminhão. Monte o segundo caminhão e coloque um em cada lado do portão.

Vítima 18 - Na primeira vitrine de vidro, ainda na primeira área. Basta acabar com todo mundo que estiver perto.

Kit 03 - Dentro da sala onde você salva a vitima, suba os canos na parede até chegar no alto da tela.

Kit 04 - Siga para o extremo direito da primeira área e tire a cabine do barco. Use um personagem forte.

Kit 05 - Monte o ventilador do lado esquerdo e suba. Pule até o lado direito e monte um vaso com a Ivy. Suba a escada verde e vá para a direita.

PB - Use uma mulher para abrir o portão. Entre e gire a alavanca. Solte um pingüim dentro do cercado.

Kit 06 - Estoure os cinco canhões que estão junto às correntes do cais. Siga até o fim da tela.

Kit 07 - Na terceira área, embaixo de uma vitória-régia do lado esquerdo.

Kit 08 - Também do lado esquerdo da terceira área. Use uma mulher para que o guarda abra a porta. Pegue 25 peças de Lego e coloque na máquina.

Kit 09 - Siga para o lado direito, use o Coringa para acionar os barcos e o Robin para controlar o painel. Leve o navio até o lado esquerdo do rio.

Kit 10 - Suba no elevador de metal e use a ponte para o lado esquerdo para chegar ao kit.

2 - STEALING THE SHOW

Super Villain - 63.000 studs
Personagens Liberados - Catwoman

Kit 01 - Nas janelas do prédio em frente ao ponto de partida da fase. No último andar da igreja.

Vítima 19 - Na mesma janela, no alto do prédio, acabe com o único inimigo que está neste local.

Kit 02 - O primeiro quadro do lado direito . O segundo quadro está do lado direito. O terceiro, no ventilador.

Kit 03 - Use a Ivy para montar as árvores no vaso. Suba nas árvores e use o pulo duplo para chegar ao kit.

Kit 04 - Atrás do telhado de vidro, depois da batalha com o helicóptero. Ande bem na ponta do telhado.

Kit 05 - Na parte de baixo das válvulas azuis. Pule no beiral e depois use a escada do local para voltar ao prédio.

Kit 06 - Em cima do prédio com o ventilador gigante. Use o Robin de aço para subir nas plataformas de metal.

Kit 07 - Abra a ala dos dinossauros e morda as caixas do lado direito. Está nas últimas no final do circuito.

Kit 08 - No andar superior, na primeira sala. Monte a alavanca e pegue o kit logo em seguida.

Kit 09 - Puxe a estátua no canto direito do andar superior e pegue o kit em cima do toldo.

Kit 10 - Em cima do dinossauro vire para o lado esquerdo e quebre a porta. Puxe a caixa e empurre-a a esquerda.

PB - Coloque 25 peças de lego na máquina e use o Robin para controlar o helicóptero.

3 - HARBOURING A GRUDGE (EPISÓDIO 2)

Super Villain - 31.000 studs
Personagens Liberados - Killer Croc, Penguin´s Submarine

Essa fase é outra bagunça total. Para pegar todos os kits a melhor coisa é acertar tudo que você ver pela frente.

4 - A DARING RESCUE (EPISÓDIO 2)

Super Villain - 60.000 studs
Personagens Liberados - Killer Croc

Kit 01 - Siga para o lado esquerdo e arrebente o bueiro. Desça e siga para o lado direito.

Kit 02 - Na segunda sala, suba até o segundo andar e use o Batman vermelho para entrar na passagem com fogo. Empurre a estrutura para o lado direito e gire a manivela. Use a água para subir.

Vítima 20 - Na segunda sala, destrua tudo e abra o portão de aço. Entre e salve a garota.

Kit 03 - Na mesma sala onde você encontrou a vítima, quebre tudo e monte os instrumentos da banda.

Kit 04 - Montado no jacaré, siga até o final do corredor e morda todos os objetos de metal. Suba pela escada do lado esquerdo e puxe a alavanca. Suba pela escada do lado direito.

Kit 05 - Quebre o primeiro banheiro da esquerda para a direita. Um kit aparece no vão do local.

PB - Dentro da área do banheiro, quebre o vidro do filtro e monte o canhão. Entre pelo buraco do espelho. Empurre a caixa azul para a direita, depois voe até o ponto mais alto e use o Robin no painel. Voe novamente até o bloco.

Kit 06 - Abra a porta do Charada. Entre e monte os carros. Estacione nos locais indicados.

Kit 07 - Junte as 25 peças e coloque-as na máquina. Siga em frente e pegue o kit que apareceu.

Kit 08 - Na tela das celas, siga para a esquerda e suba com o Robin de aço pelas vigar do local.

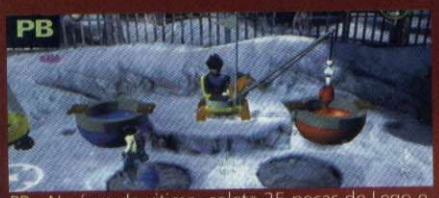
Kit 09 - Dentro da sala da delegacia, siga até o fundo e puxe o portão. O kit está dentro do novo local.

Kit 10 - Do lado direito, depois de destruir as portas da biblioteca.

5 - ARCTIC WORLD (EPISÓDIO 2)

Super Villain - 42.000 studs

Vítima 21 - No começo da fase pule na gosma verde e siga para a esquerda e salve a garota.



PB - Na área da vítima, colete 25 peças de Lego e coloque-as na máquina. Depois, sente na máquina que apareceu e pesque cinco peixes de cada cor, colocando-os na respectiva caçamba.

Kit 01 - Passe pela sorveteria quebre o gelo com o bumerangue. Na água, mergulhe e puxe a alavanca. Entre.

Kit 02 - Na primeira caverna, quebre o vidro e entre.

Kit 03 - Siga até o final da primeira área e destrua a peça de aço, monte e puxe a alavanca. Use uma mulher para fazer o guarda abrir a porta e desça esquiando por todas as marcas.

Kit 04 - Perto da entrada da próxima sala. Com o Robin de aço, à direita, no alto, use a porta e com o Coringa use a máquina. Use o gancho.

Kit 05 - No começo da segunda área, destrua o vidro da janela em cima do balcão.

Kit 06 - Nessa área, à direita, depois da gosma. Puxe a barra com um fortão e pise nos botões.

Kit 07 - Passe pela sorveteria e use o bumerangue para quebrar o gelo. Entre com a roupa de mergulhador.

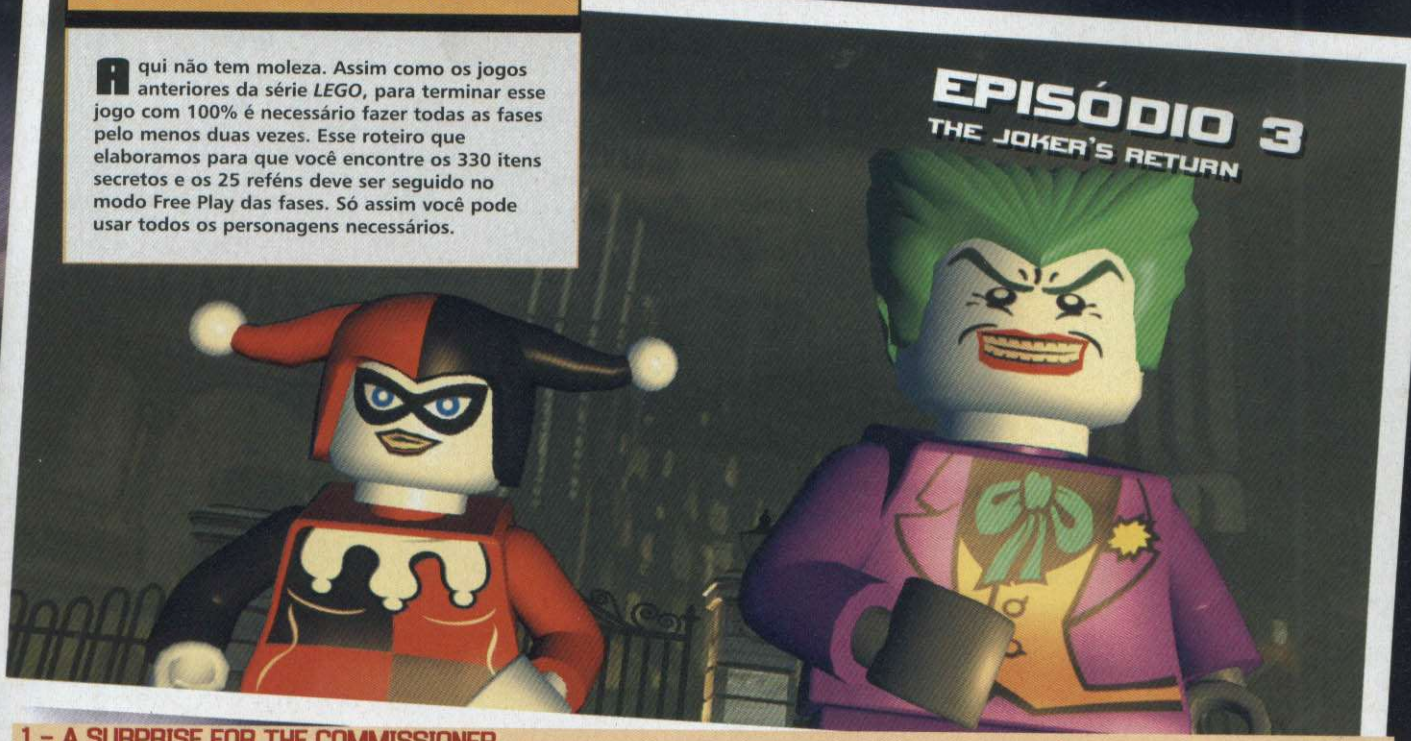
Kit 08 - Na área final, vire para o lado esquerdo quebre a peça de aço e pegue o kit no alto.

Kit 09 - Ligadas as as máquinas da última área, vá pela esquerda e congele o bloco que brilha e empurre-o. Suba, puxe a alavanca.

Kit 10 - Pule no lago da última área e com roupa de mergulhador, entre sob o tubarão de gelo.

PEGANDO TUDO

Aqui não tem moleza. Assim como os jogos anteriores da série *LEGO*, para terminar esse jogo com 100% é necessário fazer todas as fases pelo menos duas vezes. Esse roteiro que elaboramos para que você encontre os 330 itens secretos e os 25 reféns deve ser seguido no modo Free Play das fases. Só assim você pode usar todos os personagens necessários.



1 - A SURPRISE FOR THE COMMISSIONER

Super Villain - 57.000 studs
Personagens Liberados - Harley, The Joker

Kit 01 - Empurre à estátua no começo a fase para o lado esquerdo.

Kit 02 - Na primeira casa, siga até o final e quebre o vidro. Abra o caminho e siga até o seu novo kit.

Kit 03 - O primeiro sorvete está na parte esquerda da primeira casa, congele a água. O segundo está em frente ao fliperama. O terceiro está na terceira área, pule na parte mais baixa, depois das escadas.

Vítima 22 - Entre na segunda casa do lado esquerdo. Quebre a porta de madeira e depois exploda a amarela. Entre e salve a garota.

Kit 04 - Na sala da vítima anterior, monte a alavanca e pegue o kit.

Kit 05 - Suba na casa à esquerda da roda gigante e puxe a alavanca. Entre na porta que foi aberta e puxe as duas alavancas. Volte e suba pelo gancho.

Kit 06 - No trilho em cima da roda gigante, use um personagem com pulo duplo para pegá-lo.

Kit 07 - Monte os trilhos no começo da fase e pegue o kit bem no alto da montanha. Use o pulo duplo.

PB - Siga para a direita e depois de usar a máquina para soltar os carrinhos, voe para o lado direito e suba pelo gancho. Vá para a esquerda e exploda os metais.

Kit 08 - Coloque 25 peças de Lego na máquina e depois siga com Robin para o painel de controle. Leve os carrinhos coloridos para as respectivas garagens.

Kit 09 - Suba no segundo andar da lanchonete e pule no tanque de água com a roupa de mergulho.

Kit 10 - Pegue o carro de sorvete e coloque-o na garagem, embaixo da lanchonete. O kit aparece no alto da tela.

Chefe: Comissário Gordon
O comissário aparece com vários inimigos junto. Acerte todos e o comissário vai se esconder na boca do palhaço. Entre no guincho, pegue uma bomba e jogue nele. Repita o procedimento algumas vezes.

2 - BIPLANE BLAST

Super Villain - 28.000 studs
Personagens Liberados - The Joker´s Helicopter, The Scarecrow's Biplane

Essa fase é outra bagunça total. Para pegar todos os kits a melhor coisa é acertar tudo que você ver pela frente.

Chefe: Police Helicopter
Use as bombas verdes para jogar nas torres de mísseis. Elas passam a atacar o helicóptero da polícia. Faça isso duas vezes e depois passe a soltar tiros em cima dele até a luta acabar. ›

3 - THE JOKER'S MASTERPIECE

Super Villain - 82.000 studs
Personagens Liberados - The Scarecrow

Kit 01 - Quebre a primeira caixa de vidro do lado direito superior. A segunda está à direita do kit 5. A terceira está na sala do lado esquerdo da zona com gás venenoso, no alto da escada.

PB - No nível superior quebre a porta de aço. Mude para o Batman vermelho e entre na sala. Coloque as peças assim: vermelho na cereja; azul na uva e verde na maça.

Vítima 23 - Na sala do PB, ajude o rapaz que está em perigo acabando com todos os inimigos do local.

Kit 02 - Use o bumerangue na gárgula do lado direito. Monte e acione a alavanca.

Kit 03 - No corredor, depois da primeira porta, use o bumerangue na caixa a direita.

Kit 04 - Na sala com a grade na porta, use o pulo duplo para subir na base do lado esquerdo.

Kit 05 - Na segunda área. Quebre o vidro da caixa que está bem no centro da tela e continue.

Kit 06 - Use o Batman vermelho para puxar a alavanca. Siga para o centro da tela e exploda as grades. Monte o quadro e pegue o kit.

Kit 07 - Na mesma sala do kit anterior, siga pela esquerda e empurre a caixa com um personagem forte.

4 - THE LURE OF THE NIGHT - BREAKING BLOCKS

Super Villain - 85.000 studs
Personagens Liberados - Killer Moth

Kit 01 - Na primeira área, do lado direito, controle a mente do homem dentro da vitrine e empurre a caixa para fora.

Kit 02 - Suba a escada do prédio da esquerda e passe pela corda. Siga em frente pelo toldo e monte os canos na parede. Suba e exploda as duas peças de aço. Monte a torneira e suba nela. Destrua as flores que aparecem e depois monte a interrogação.

Vítima 24 - Na área do kit anterior. Use o bumerangue para acabar com todos os inimigos do local.

Kit 03 - Pule para o telhado ao lado do kit anterior. Monte a peça preta e empurre até o fundo.

Kit 04 - Do lado direito, puxe as caixas com um personagem forte. Monte a lancha e use-a no lago. Dê três voltas em torno das bóias e pegue o kit.

Kit 05 - O primeiro está no sistema de ar do lado esquerdo da próxima área. O segundo está do lado direito. O terceiro está depois do local onde você monta o helicóptero. O quarto e o quinto estão na mesma rua.

Kit 06 - Monte a passarela de aço e siga até o final dela.

Kit 07 - Quebre o portão do galpão, pise nos botões amarelos e suba a escada que surgiu no local.

Kit 08 - Atrás do brinquedo que está junto ao poste, do lado esquerdo. Fora do seu campo de visão.

PB - Junte 25 peças de Lego e com a Ivy faça as árvores nascerem. Suba e pule no bloco.

Kit 09 - Na área final. Exploda a porta de aço e pegue o kit que aparece no local.

Kit 10 - Com o robô gigante quebre a porta em frente ao tanque enorme e entre com os dois personagens usando roupas de mergulho. Quando ele esvaziar, quebre o vidro.

Kit 08 - Na terceira área, depois do elevador, vire para a esquerda e pule na alavanca junto à porta de metal. Controle a mente do homem que está lá dentro e pise no botão vermelho.

Kit 09 - Depois das grades, do lado direito, use o pulo duplo para subir nas caixas e chegar ao alto.

Kit 10 - Mande duas caixas pela esteira, do lado direito na tela que tem um lago verde.

5 - DYING OF LAUGHTER

Super Villain - 86.000 studs

Kit 01 - Do lado direito da igreja. Use Ivy para fazer as árvores crescerem, suba nelas e depois no fio.

Kit 02 - Pule com Ivy no pilar caído, que está do lado direito da igreja e pule no andaime.

Kit 03 - Uma mesa no centro da ela, use um personagem forte para puxar a mesa. O kit aparece no centro.

PB - Use o bumerangue para derrubar os lustres da catedral. Monte o carro com as peças que aparecem e limpe todas as manchas no chão da igreja. Depois suba a escada e pegue a peça.

Kit 04 - No segundo andar da igreja, do lado direito. Exploda o portão e suba pela escada. O Kit está no buraco no pilar.

Vítima 25 - No segundo andar da igreja, quando a garota está caindo. Acabe com todos os inimigos do local.

Kit 05 - No terceiro andar, use o Robin de aço para chegar ao buraco no pilar. O kit vai aparecer ali.

Kit 06 - Do lado esquerdo do kit anterior. Pule com os dois personagens na parte de cima.

Kit 07 - Do local do kit anterior, voe até o outro lado da igreja. O kit aparece do lado esquerdo da tela.

Kit 08 - Do lado direito do kit 5, suba e use o gelo para congelar a água. Quebre a escultura.

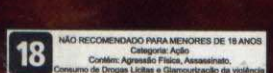
Kit 09 - Use o canhão da direita e atire no sino que também está do lado direito.

Kit 10 - Pise no botão do lado esquerdo várias vezes para bater no sino até ele cair.

PROFIT PAYBACK
SEP 2008
PLAY BY YOUR OWN RULES
EVERYBODY PAYS
Fiona Amylie Taylor
Support Operative Treasurer.
NILSSON
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3

BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

SETEMBRO 2008 NAS LOJAS



©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

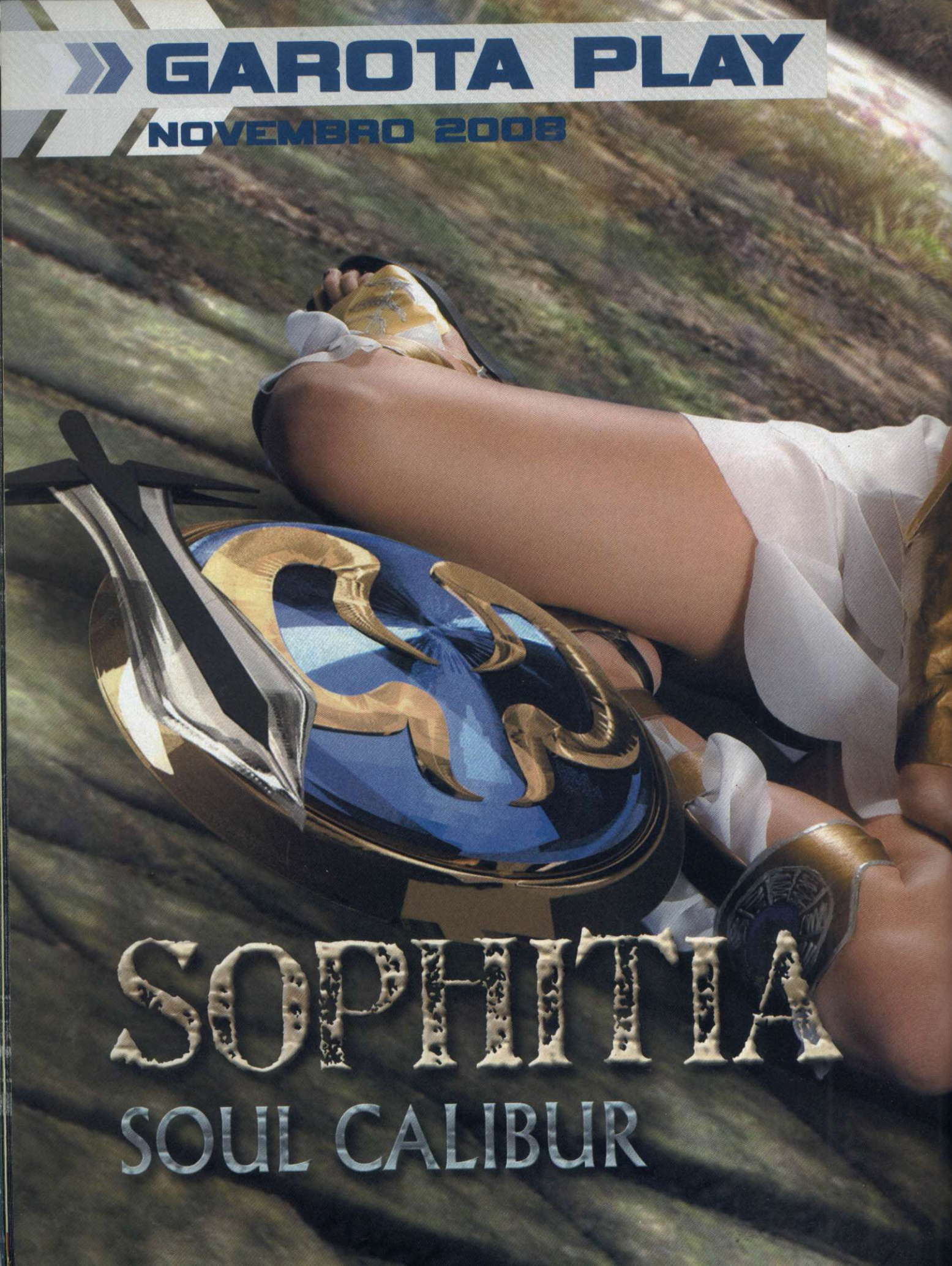
TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

GAROTA PLAY

NOVEMBRO 2008



Fotógrafo: Nelson Alves Jr.
Modelo: Carolina Genain Moreira, 22 anos
Maquiagem: Kauê Kostha
Produção: Gabriela Isgroi
Acessórios: Costureira Leda
Cós & Costura, tel.: (11) 3168-0027

LittleBigPlanet™
Dicas & Truques para
PlayStation
www.eurogames.com.br
Este pôster é parte integrante da Revista Dicas e Truques para PlayStation edição 118
me.
play.
my levels
my objects
my photos
my sounds
move from friends
shop.

Disk Games
O TESOURO ESTÁ AQUI!
A agilidade no processo de entrega e a qualidade do atendimento dos profissionais da Disk Games fazem da empresa uma das líderes do mercado de diversão.
www.diskgames.com.br ou 19 3242-0541
COMPRA FÁCIL.
20x
PAGUE EM ATÉ
PLAYSTATION 3
PSP
NINTENDO DS
Wii
XBOX360
www.diskgames.com.br
É Pura Diversão!
Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas/SP
Disk Games
Desde 1992
19 3741.4100
VISA
100% SEGURO site
SEDEX A COBRAR
Televendas
19 3741.4100
www.diskgames.com.br

Por Maurício Cadarn

SILENT HILL HOMECOMING

→ **Produtora:** Double Helix
→ **Distribuidora:** Konami
→ **Console:** PS3
→ **Gênero:** Ação

Volta para casa só no título. A série ficou muito longe de suas origens

Algumas séries não são passíveis de comparação com concorrentes e só podem ser comparadas às obras da própria linhagem. *Final Fantasy* é incomparável. *God of War* e *BurnOut*, idem. *Silent Hill* criou sua mitologia, geografia própria, estilo único de mexer com o inconsciente dos jogadores, protagonistas fora do comum, a trilha sonora mais impactante desde o filme *A Profecia* e um enredo tão complexo que, até hoje, não é possível chegar a verdades definitivas sobre os seus eventos, mas apenas interpretações únicas obtidas pela experiência de cada jogador. Ou seja, *Silent Hill* é único e incomparável. Sendo assim, caso fosse analisado como jogo de ação, *Homecoming* receberia muitos elogios e uma nota alta, mas ele será analisado como *Silent Hill*.

Homecoming é leve, superficial, fácil e ocidental demais. É fácil perceber a [péssima] influência de filmes de violência explícita, como *Jogos Mortais* e *O Albergue*; quando deveria respeitar os pilares do terror psicológico e violência moral que são parte da essência da série. *Silent Hill 2*, por exemplo, mostrou que mesmo a violência visual deve servir a um objetivo maior para impressionar a mente, não os olhos. As cenas terríveis na qual Pyramid Head executava Maria em *SH2* eram pesadas, mas tinham uma função psicológica fundamental: punir o protagonista e fazer ressurgir os seus pecados. Em *Homecoming* há tortura e mortes abissais feitas para chocar apenas pelo visual. Não há classe nisso.

MAIS AÇÃO, MENOS TERROR

Um ponto mais difícil de julgar é a nova jogabilidade. Alex Sheperd é ágil, habilidoso com todos os tipos de armas e é quase um ninja no que diz respeito a esquivas. É sério: com habilidade e reflexos é possível terminar o jogo sem receber um golpe sequer. O sistema de esquivas é dinâmico, fácil e necessário, ou seja, use-o ou morra dolorosamente. Os inimigos são difíceis, mas ficam frágeis ao usar a esquiva ou atacar seus pontos fracos com as armas certas. Dá gosto entrar em combate e, por isso, a ação tornou-se parte muito mais presente.

Porém, os antigos protagonistas não eram frágeis por falta de um sistema de combate decente: a idéia sempre foi colocar o jogador no controle de uma pessoal normal, repleta de problemas psicológicos e incapazes de controlar armas como um profissional. Essa "ineficiência" aumentava o clima de tensão, obrigando o jogador a partilhar o medo de enfrentar os monstros. Alex, por sua vez, não só é capaz de barbarizar as criaturas como também pode executar "fatalities" diferentes com cada arma e de um modo exclusivo para cada classe de inimigo. É legal? Bastante. É *Silent Hill*? Nem um pouco, tem mais cara de *Manhunt*. ›

AVALIAÇÃO D&T — PS3

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 — BOM

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AÇÃO

Enredo e Ambientação: ★★★★★
Inteligência Artificial: ★★★☆☆
Atrações Extras: ★★★★☆
Sistema de Câmeras: ★★★★☆
Chefes: ★★★★☆

EXCELÊNCIAS

SANGUINOLENTO
Cenas de tortura e desmembramentos são frequentes

A HORA DO TROCO
Os inimigos são terríveis, mas quem dá fatality aqui é o herói. Não os perdoe!

ENFERMEIRAS CAMARÃO
Elas estão mais gostosas, mas a cabeça continua parecidas com papel higiênica amassado

AQUI TEM

- Roteiro Completo
- Solução dos Quebra-Cabeças
- Localização de todos os serums
- Guia para achar todas as fotos
- Guia para todos os desenhos
- Todos os finais secretos
- Roupas extras
- Armas especiais

ENREDO: O CENTRO DE TUDO

A trama de *Homecoming* é boa, porém não inova. Alex Shepherd é um veterano de guerra que volta à Shepherd's Glen, sua cidade natal, e encontra sua família destruída. Seu pai e irmão desapareceram e a mãe encontra-se em um estado que beira a loucura. Ao sair em busca de seu irmão, Alex encontra apenas alguns velhos conhecidos pela cidade e descobre que quase toda a população desapareceu. O jogo circula entre a busca por Joshua, o irmão de Alex; e, por conseqüência, a investigação sobre o que aconteceu.

Há algumas pequenas referências a personagens clássicos e a eventos dos jogos anteriores. Também é possível descobrir um pouco mais sobre o culto religioso que está por trás de todos os problemas de Silent Hill. Porém, apesar de algumas informações bem-vindas, a história é rala e esconde um conflito-tema bastante típico de filmes norte-americanos. Alex Shepherd pode ser ágil e forte, mas sua história é a mais insossa da série. E nem a presença de Pyramid Head, monstro que tornou-se símbolo da série, acrescenta algo de inesquecível.

No decorrer da história há diversas opções de escolher suas linhas de diálogo e, entre elas, três momentos chaves definirão qual dos cinco finais possíveis você vai assistir (quatro finais sérios e o clássico final alienígena). É um extra bacana, mas as possibilidades de escolha na verdade não são tão variadas assim.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A O surgimento dos inimigos Chism (aqueles com a cabeça repartida) tornam sua vida mais complicada, mas basta pegar o jeito para lidar com eles facilmente.

B O chefe final é babinha e, caso você tenha feito Save Games nos pontos estratégicos, poderá ver os cinco finais em pouco mais de meia hora.

C Não há como negar que o sistema de combate tornou o jogo mais divertido e agitado. O ápice da sua diversão será começar uma nova partida para arrasar os inimigos com as armas secretas: uma serra circular e uma pistola laser infinita, excelente para terminar o jogo no Hard.

As novas criaturas são nojentas e perigosas, mas todas têm um ponto fraco que as torna fáceis de lidar

ROTEIRO

ALCHEMILLA HOSPITAL

1. Alex começa o pesadelo preso em uma maca. Aperte freneticamente o botão indicado na tela para se soltar. Pegue o mapa no Nurse Center. Vá ao Quarto 203 (encontre um boneco queimado dentro da incubadora só para aumentar o clima de tensão) e pule para o Quarto 204; pegue o X-Ray Film na parede e use-o no mural do Nurse Center para descobrir uma senha (624872). Use-a no painel do corredor para abrir a porta.

2. Pegue o desenho que Joshua deixa no chão **(Child's Drawing #1)** e siga-o até o banheiro masculino. Pegue a faca no espelho do banheiro feminino para mudar de dimensão. Ataque a enfermeira com combos rápidos e siga pelo caminho estreito dentro da cabine.

3. Vá ao segundo andar e quebre o vidro para entrar na Day Room (entre com as luzes apagadas para não chamar a atenção das enfermeiras e eliminá-las facilmente). Com a faca equipada, rasgue o tecido na parede. Pegue a foto **(#1)** ao lado do banheiro masculino. Desça na Operation Theatre com a lanterna desligada para surpreender as enfermeiras.

4. Pegue o desenho na parede da escadaria **(Child's Drawing #2)**. Pegue a Operating Theater Key no cadáver, volte a sala de cirurgia e use a chave para abrir o cadeado da porta. Ao encontrar Joshua, escolha qualquer opção de diálogo que preferir. De qualquer forma, terá que encontrar o brinquedo do garoto. Vá buscá-lo no Quarto 203 e não deixe de pegar o desenho na parede **(Child's Drawing #3)**.

5. Tente entregar o brinquedo a seu irmão. Pegue o desenho que ele deixa no chão **(Child's Drawing #4)** e outro na porta do Quarto 206 **(Child's Drawing #5)**. Ative o botão do elevador e assista a animação.

MISSING PEOPLE

6. Após receber uma carona de Travis, protagonista de *Silent Hill Origins*, Alex volta para sua cidade natal, Shepherd's Glen. Após encontrar a juíza Holloway, uma das poderosas figuras da cidade, você pode continuar a conversa para saber mais sobre a cidade, basta visitá-la no Town Hall (olhe em seu mapa da cidade). Há uma fotografia **(#2)** no tribunal, não deixe de pegá-la antes de sair.

7. Vá para sua casa (local marcado de forma gritante no mapa como "My House"). Investigue sua própria casa e pegue a Cassette Tape no banheiro do primeiro andar. Vá ao quarto, pegue a lanterna no beliche e ligue-a para investigar a prateleira. Use o analógico direito para selecionar os livros e o esquerdo para movê-los. Mova tudo para a esquerda para encontrar um botão, acione-o. Pegue os mapas e desça para encontrar a mãe de Alex e receber o Old Revolver.

8. Desça no porão e destrua o monstro (esquive e ataque com combos curtos e rápidos). Use a faca para rasgar o plástico e examine a porta para acessar uma lembrança. Pegue o Garage Remote, suba e use-o para abrir a porta da garagem. Pegue o Steel Pipe, equipe-o e use para arrebentar a porta do armário e pegar o Empty Gas Can. Passe pelo buraco do muro perto da garagem, pegue o desenho na parede do parque **(Child's Drawing #6)** e uma foto **(#3)** no chão, perto dos brinquedos.

9. Use o cano para arrombar a porta e use o Empty Gas Can no caminhão para roubar o combustível. Volte ao porão da casa e use o Full Gas Can na bomba para sugar toda a água. Abra

a porta ao lado, vá ao quintal dos fundos e entre na casa. Use a Cassette Tape no gravador na cozinha. Volte ao quintal, pegue o desenho ao lado da árvore **(Child's Drawing #7)** e uma foto **(#4)** na mochila do portão de saída.

ROSE HEIGHTS CEMETERY

10. Pegue o mapa no banco da primeira ala do cemitério. Vá à East Garden e pegue Odd Plate Stone na fonte. Suba pela área mais baixa e siga pela labirinto de criptas. Tudo que você precisa fazer é investigar as criptas para encontrar os buracos para passar. Em Founders Row, desça no buraco e vá até o West Garden para pegar o Strange Stone Plate. Use as duas metades no portão e saia pelo estacionamento.

JUNKYARD

11. Encontre Elle perto da delegacia. Após o papo, pegue o desenho atrás do mural de pessoas desaparecidas **(Child's Drawing #8)**. Desça pela River View Road e vá ao ferro-velho. Contorne a área e entre para falar com Curtis. Troque o Old Revolver pela funcional Mk 23 Handgun. O seu objetivo é voltar ao cemitério, exatamente na área Bartlett Mausoleum (oriente-se pelo mapa, basta fazer o caminho inverso do que você fez para atravessar o cemitério pela primeira vez). Chegando lá, examine o caixão e encare um quebra-cabeça: use o analógico direito para escolher as peças e o direito para movê-las; mova as peças de modo que as duas peças verticais fiquem no topo à direita, lado a lado; as horizontais fiquem abaixo das verticais; e as simples no canto esquerdo; então desça a peça central.

GRAND HOTEL

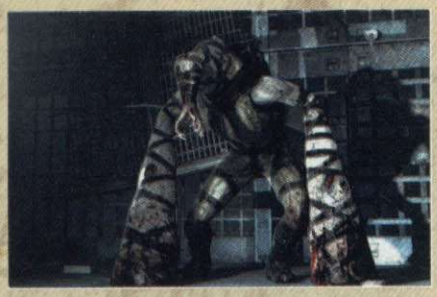
12. Siga pelo beco, desça e passe por baixo do caminhão dos bombeiros para pegar o Fire Axe. Equipe o machado, vá até a entrada do hotel e use-o para cortar as tábuas. Pegue o mapa na recepção e pule sobre o poço do elevador para coletar a Maintenance Key. Saia do hotel e use a chave para abrir a porta do beco. Use o analógico esquerdo para selecionar o fio que quer mover, aperte ✖ para confirmar e use o analógico direito para mover. Monte a ›

» A forma bizarra de cada chefão não é só para impressionar: cada um tem um motivo simbólico relacionado ao seu visual. Preste atenção à trama para entender

Segure o botão de ataque forte para acumular força para um ataque devastador e atordoante

sequência de cores como no gráfico da página anterior e aperte ■ para reestabelecer a energia do hotel. Entre e aperte o botão do elevador.

13. Equipe sua pistola para, durante a subida, acertar os monstros que aparecem nas laterais do elevador. No terceiro andar, use a faca para rasgar a pintura e passe. Pegue a foto **(#5)** na porta. Fale com a mulher pelo buraco da porta do Quarto 301 e aceite ajudá-la (não há escolha). Vá até a lateral do Quarto 309 e use o machado para cortar as tábuas. Suba no móvel e passe pelo buraco no teto.



14. Empurre o armário do Quarto 402 para encontrar uma passagem secreta. Pegue o primeiro cartão postal no banheiro do Quarto 404. Volte aos entulhos do corredor para assistir a uma cena com um velho conhecido. Siga pelo Quarto 405. Use o machado para cortar as tábuas no final do corredor e entrar na escadaria. Suba sem medo.

SERUM #1

- **Use o machado para entrar no banheiro do Quarto 408.**

15. No quinto andar há um esquema desleal para destruir as criaturas: atraia-as para a porta da escadaria e fique dentro, pois os bichos não conseguem entrar; assim você pode desferir golpes fortes com o machado sem se arriscar. Entre no Quarto 505, empurre o armário e pegue o segundo cartão postal no Quarto 507. Entre pelo banheiro do Quarto 503, pule no buraco e pegue o último cartão postal na banheira. Abra o Quarto 504 com o machado e empurre o armário para encontrar um desenho **(Child's Drawing #9)**. Suba, volte pela escadaria e pule buraco do Quarto 408. Entregue os cartões para a mulher do Quarto 301 para receber a Strange Key. Use-a para abrir o Quarto 306.

16. Após falar com o prefeito Bartlett, prepare-se para encarar o primeiro chefe. Esconda-se atrás das prateleiras, equipe sua pistola e acerte a área amarelada dos "sacos de carne" pendurados ao redor do monstro para derrubá-lo. O segredo do próximo passo é a tranqüilidade: fique parado na frente da criatura e, quando ele atacar, esquive no momento certo (aperte ●), acerte o braço do monstro e ataque a cabeça com o machado.

SHERIFF'S STATION

17. Espere o policial dar as caras e responda às perguntas com sinceridade ou divirta-se com as mentiras. Siga o policial até o momento em que surgem diversos monstros e você é obrigado a seguir por outro caminho. Quando um monstro arrombar uma porta no corredor, atraia-o até o xerife e entre na sala que o bicho abriu para achar uma foto **(#6)**. Saia rapidamente para não acabar encurralado. Siga para a sala do xerife para recuperar o seu equipamento, pegar o mapa e a arma 12-gauge Shotgun. Vá até a garagem e acione a alavanca na sala para abrir o portão. Caso queira abrir o cofre para coletar itens extras, a senha é 206. No lado de fora, use a Shotgun para destruir o monstro Siam (o ponto fraco dele é a mulher em suas costas).

SEWERS

18. Gire a manivela do portão 3 para abrir caminho para Elle. Espere ela abrir o portão para Alex. Siga em frente e use o cano para arrombar um portão à esquerda; entre e gire a válvula para secar o fosso adiante. Siga pelo corredor da direita e pegue o mapa do esgoto após o Save Point. Abra o Gate 8 para Elle e volte todo o caminho até o Gate 4 (ignore os monstros que surgem, caso esteja com pressa). Prossiga até Spillway, acione a alavanca na parede para abrir o portão e vá para Main Drain Chamber. Abra o portão para Elle, volte até ouvir o grito da garota e destrua todas as criaturas que surgirem. O portão vai abrir. Prossiga e pegue uma foto **(#7)** no último beco à esquerda e vá em frente.

HELL DESCENT

19. Desça pela rua da sua casa e assista a uma animação. Entre no consultório do dr. Fitch. Investigue a sala das bonecas, pegue uma foto **(#8)** e, ao sair, desligue a lanterna para não atrair as enfermeiras e acabe com todas. Entre na Segunda sala, pegue a Small Key e use-a para abrir a caixa na sala das bonecas. Com isso você vai mudar para a dimensão sombria.

SERUM #2

- **Abra a segunda sala do consultório do Dr. Fitch e pegue-o sobre o balcão.**

20. Desça pelo labirinto, sempre procurando locais para pular ou descer. No local onde Joshua corre para a esquerda e aparece um monstro, siga pela direita para encontrar um desenho **(Child's Drawing #10)**. Prossiga e, quando chegar em um local com duas opções de caminho, siga pela esquerda; desça e passe entre os canos para encontrar a arma Crowbar. Volte e prossiga pelo ›

ROCK LASER
GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Homecoming é a versão de Silent Hill que mais investiu em cenas explícitas de violência

caminho da direita. Algum tempo depois você vai encontrar Josh atrás de uma hélice. Passe por ela e olhe para trás para encontrar um desenho no chão **(Child's Drawing #11)**.

21. Desligue a alavanca para passar pela hélice. Na próxima hélice, passe pela direita, acione a alavanca, passe por outra e pule entre a hélice no chão. Ao chegar na área com diversas hélices, acione a seguinte seqüência de alavancas para solucionar o quebra-cabeça:"4,5"; "5,6"; "3,4"; "4,5"; "2,3"; "3,4". Com isso você vai liberar o corredor de hélices da direita. O chefe da fase está logo abaixo.

SERUM #3

• **Durante a descida infernal, ao chegar no enigma das hélices (durante o passo 21 do roteiro), passe pelas hélices da esquerda antes de começar a ativá-las e pegue o item no chão.**

22. Após entregar a boneca ao médico, encare a boneca gigante. A primeira etapa é simples: fique na frente da boneca, esquive dos tapas e contra-ataque com golpes de machado (não se precipite e mantenha a freqüência). Quando ela cair, ataque com combos fortes. Repita até surgir a chance de apertar o botão certo para dar um golpe poderoso com o pé-de-cabra. Na segunda etapa, o inimigo torna-se quadrúpede e ataca com muito mais velocidade, por isso use a faca para emendar combos rápidos e surpreendê-la. Quando ela subir para o teto, fique atento e aperte o botão logo que indicado na tela.

TOWN HALL

23. De volta a cidade, vá a Town Hall. Use o machado para cortar as tábuas da porta do corredor esquerdo. Empurre a prateleira para encontrar um desenho **(Child's Drawing #12)**.

SERUM #4

• **Dentro do Town Hall, investigue a sala da ala esquerda para encontrar uma maleta sobre a mesa.**

24. Use a chave no símbolo na sala do tribunal para abrir um calabouço. Desça e tenha cuidado com as enfermeiras logo após a passagem estreita. Pegue a Ceremonial Dagger na cruz, equipe-a e use para abrir a porta secreta entre os livros. Siga pelo labirinto e encontre a escada que leva à cripta da família Fitch. Antes de abrir a porta, pegue o desenho na parede **(Child's Drawing #13)**. Antes de voltar a sua casa, saia pelo estacionamento do cemitério (Parking Lot) e vá até o mural de desaparecidos na frente da delegacia para encontrar uma foto no chão **(#9)**. Volte ao cemitério e vá para sua casa (durante o caminho, na área Family Crypt's North, use o machado para cortar as madeiras e pegue a arma "Chrome Hammer" Pistol.

SERUM #5

• **Dentro da cripta da família Holloway (em Founders Garden). Equipe a adaga cerimonial e use-a para abrir a cripta.**

THE ATTIC

25. De volta a casa, vá ao porão e use a adaga cerimonial para abrir a porta. Pegue a arma the "Blue Steel" Shotgun e a Attic Key. Use-a para abrir a porta no primeiro andar. No sótão, procure pela foto **(#10)** sobre as caixas. Empurre a prateleira para encontrar uma sala secreta. Após o flashback, monte o quebra-cabeça obedecendo a seguinte seqüência para encontrar uma carta e o mapa de Silent Hill:

A. Mova para a esquerda a peça dupla que está no topo do lado direito;
B. Selecione a segunda peça da terceira linha e mova um espaço para baixo;
C. Escolha a terceira peça da terceira linha e mova um espaço para esquerda;
D. Selecione a peça dupla do lado direito, no centro, e mova um espaço para cima;
E. Pegue a peça dupla que está na última linha, do lado direito, e suba um espaço;
F. Selecione a segunda peça da quarta linha e mova dois espaços para a direita;
G. Pegue a primeira peça da quarta linha e mova dois espaços para a direita;
H. Escolha a segunda peça da terceira linha e mova um espaço para baixo;
I. Selecione a segunda peça dupla da terceira linha e mova para esquerda;
J. Pegue a peça dupla da linha central, à esquerda, e desça um espaço;
K. Pegue a primeira peça da primeira linha e desça um espaço;
L. Escolha a peça dupla do lado direito e desça um espaço.

26. Desça para o térreo e, após falar com a sua mãe, Alex entra na dimensão sombria. Entre na sala perto da saída e pegue a Angry Mask. Acione a válvula do corredor (deixa a verde a segunda luz), e suba para o primeiro andar. Pegue o Cleaver sobre o móvel e entre na sala ao lado para encontrar a Indifferent Mask e o Stuffed Rabbit no banheiro. Antes da escada que leva ao sótão, empurre o móvel à direita para encontrar o Heart of Darkness Medal no chão. Suba até o sótão e passe pelo buraco à esquerda para coletar o Vile Acts Medal no manequim. Ao voltar pelo buraco, investigue à esquerda para encontrar um lugar estreito para passar; siga por esse novo caminho para encontrar uma sala secreta. Pegue o Fallen Star Medal. Você deve usar as medalhas na jaqueta ao lado: a seqüência é: Fallen Star, Heart of Darkness e Vile Acts.

27. No térreo, acione a válvula do corredor duas vezes (deixe a terceira luz verde). Entre no quarto

de Joshua, use a faca para cortar a parede e colete a Butcher Knife e o desenho **(Child's Drawing #14)**. Investigue o relógio e ajuste o horário para 2:06 (ponteiro pequeno em 2 e ponteiro grande uma casa após o 1). Use o Stuffed Rabbit na janela acesa.

28. Volte ao térreo e acione a alavanca mais uma vez (quarta luz verde). Desça no porão, siga pelos caminhos estreitos até a sala de caça. Pegue a Bogeyman Knife no corpo do monstro e encare o enigma. Examine a cabeça do monstro e encaixe as facas nos locais corretos (basta observar a sombra), sendo que a Bogeyman Knife deve ser encaixada na cabeça do monstro.

29. Na área principal, acione a alavanca e deixe a primeira luz verde. Pegue a Frowning Mask na cozinha. Prossiga para encontrar uma cruz com dois cadáveres na próxima sala. Coloque a Indifferent Mask no cadáver da frente e a Frowning Mask no cadáver de trás. Vá até a porta de saída da casa e tente abri-la para voltar a dimensão normal.

DARK TIMES

30. Escale o cais e passe pelo buraco do muro. No outro lado da rua há uma entrada que leva ao cemitério, entre e pegue a Sapphire sobre o banco. O item está relacionado à estátua adiante, mas ainda é cedo para resolver o enigma. Volte à rua e vá ao Bait Shop. Procure

pelo buraco na cerca para ir aos fundos da loja. Pegue o desenho **(Child's Drawing #15)**. Prossiga pela rua e, perto da ponte de madeira na rua, olhe na direção do cemitério para encontrar uma passagem. Siga por ela e, perto de um dos bancos, use o machado na parede em ruínas para abrir caminho e encontrar outra jóia, Garnet. Volte à rua e vá até a entrada de Overlook Penitentiary.

31. Siga até a lateral do presídio para descobrir que o portão está eletrificado. Vá para Boiler Room e siga pelo esgoto para chegar em outra área de Silent Hill. Vá até a entrada de Alchemilla Hospital e pegue a jóia Bloodstone.

SERUM #6

- Quando estiver nas ruas, vá até a área lateral do Alchemilla Hospital e procure sobre um dos bancos.

32. Suba pela rua Wilson e entre em Toluca Lake Offices. Vá até a área Office e investigue a pia ao lado das prateleiras para encontrar a jóia Turquoise. Prossiga para Kitchen para coletar a Toluca Lake Water and Power Key. Use-a para abrir a porta da saída à direita de Lower Landing. Nesta área você precisa ativar as válvulas na seqüência B, A, C; então mova a alavanca perto da válvula C para desativar a energia elétrica. Use armas de fogo para eliminar os membros da Ordem armados e volte à rua. Volte pela Boiler Room e não entre na penitenciária ainda, suba pela rua Simmons, vire à direita e volte ao cemitério. Vá à área Janus Garden e faça o seguinte na estátua: Turquoise = XII; Garnet = I. Com isso você vai ganhar a Moon Garden Key; use-a para abrir o portão da área Moon Garden e pegue a arma M14 Assault Rifle. Agora pode seguir para a penitenciária.

SEGREDOS COLECIONÁVEIS

Descubra a seguir quais são as roupas secretas e como conseguir as armas secretas para apelar em Silent Hill.

ROUPAS EXTRAS

- **Young Alex (jovem):** na tela inicial onde aparece escrito "Press Start", faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●.
- **Deputy Alex (policial):** termine o game e faça o final UFO.
- **Big Rig Alex (caminhoneiro):** finalize a sua jornada com o final Normal.
- **ER Alex (cirurgião):** faça o final Hospital.
- **Order Soldier Alex (membro da Ordem):** faça o final Afogamento.
- **Bogeyman Alex (Pyramid Head):** faça o final Bogeyman.

ARMASSECRETAS

- **Circular Saw:** termine com qualquer final, comece uma nova partida e pegue a arma na garagem da casa de Alex.
- **Laser Pistol:** faça o final UFO e encontre-a no quarto de Joshua. Saia da casa e, quando voltar pelo cemitério, volte à casa para pegar a arma pela segunda vez (isso impedirá que, na última fase, você fique sem a arma quando perder todas as outras).

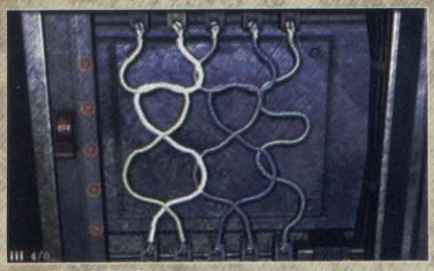
PRISON

33. Acione a alavanca para abrir a primeira porta. Quebre a vidraça na área de visitas e prossiga para encontrar o mapa perto da escadaria. Suba e pule sobre o buraco na passarela. Entre na saleta à direita, acione a alavanca e siga pelo corredor. Acione a alavanca no corredor e desça pela escada para o Cell Wing B. O policial está na cela B10, acione a alavanca para libertá-lo.

34. Siga o policial e, no andar superior, pegue o desenho na parede da Upper Guard Room **(Child's Drawing #16)**. Ative a alavanca na próxima sala e continue a seguir o policial. O sujeito vai assumir o controle das portas da prisão, pule o buraco e vá na direção das celas A5 / A8. Prossiga e você vai descobrir que a porta adiante está emperrada. Volte e desça pela escadaria à direita. Siga pelo banheiro e use o machado para quebrar a parede frágil e entrar na Boiler Room. Suba pela escada para verificar a saída, então volte e siga pela porta ao lado da escada.

35. No Cell Wing A, suba até a Upper Guard Room para encontrar um painel onde faltam fios: o primeiro deles está na cela A20, o segundo está na sala à direita da cela A18; o terceiro está na cela A10, passe pelo buraco da cela vizinha. Suba e use os fios no painel. ›

Organize a fiação seguindo a ordem da foto abaixo para restaurar a força.



SERUM #7

• Está na cela A15. Solucione o enigma dos fios (passo 35), ative a alavanca ao lado do painel e pule na cela A15.

36. Desça e acione as alavancas. Entre na cela A12 para encontrar um arquivo e descobrir a senha 110391. Use-a no painel da porta na área à direita da ala das celas. Desça na solitária para encontrar uma pessoa conhecida. Este é o primeiro ponto-chave do jogo e sua decisão influencia o final do jogo (veja o quadro "Finais Secretos"). Na dimensão sombria, suba para encarar um quebra-cabeça. Você só pode enfiar a mão no buraco após ajustar corretamente os símbolos ou vai perder energia. O esquema é o seguinte: painel da esquerda: deixe a figura do cavalo para cima; painel da direita: deixe o espaço sem símbolo para cima; painel de trás: deixe o símbolo do caixão para cima. Coloque o braço no buraco.

37. Contra o chefe, esquive dos seus ataques e acerte-o com golpes de machado na ponta da cauda. Não abuse, pois ele vai passar a rasteira com a cauda e você precisa esquivar.

CHURCH

38. Examine o grande órgão no centro da igreja e use a faca cerimonial no mecanismo no centro. Siga pelo corredor à esquerda, pegue a foto (#11) na frente do espelho e mova a válvula no canto e pegue o Chalice Plate. Suba pela escada ao lado e entre no confessionário. Este é o segundo ponto-chave do game, sua decisão vai afetar o final. Pegue o Kneeling Man Plate no confessionário, o Unlit Candle sobre a mesa no canto e volte ao centro da igreja. Siga pelo corredor da direita e use o Unlit Candle na frente da estátua para receber o Candle Plate. Suba pela escada ao lado. Use a faca para rasgar as pinturas e pegue o Tree Plate. Um monstro vai abrir o portão ao lado, siga por lá e pegue o Sword Plate no vitral. Após destruir os gigantes, use os itens no mecanismo do órgão e encaixe-os na seguinte seqüência: Vengeance (Sword Plate); Desire (Tree Plate); Sorrow (Candle Plate); Sacrifice (Chalice Plate); Penitence (Kneeling Man Plate).

UNDERGROUND

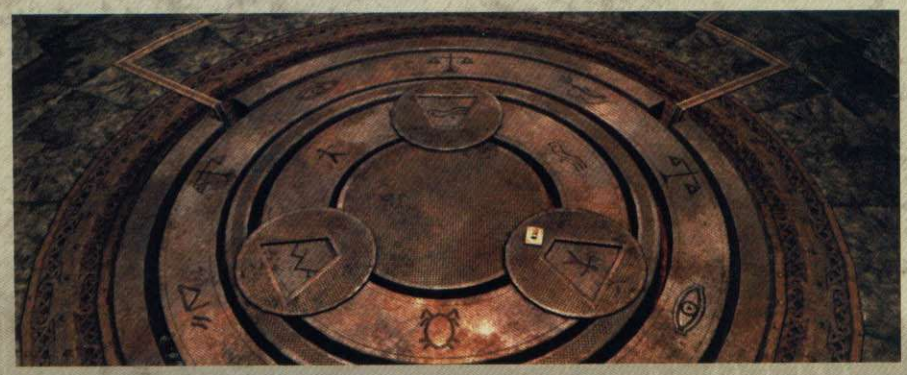
39. Após a cena sangrenta, pegue o desenho atrás do pilar de madeira onde a vítima estava pendurada **(Child's Drawing #17)** e desça pela escadaria. Vista a roupa dos agentes da Ordem para conseguir passar pelo vapor e chegar ao elevador. Ao acordar, aperte freneticamente os botões indicados para sobreviver. Pegue o mapa e a faca cerimonial sobre o balcão. Vá até a sala 212 e recuperar o seu cano. Quebre a vidraça e pule na sala 211 para recuperar o seu revólver e pegar a Sector 3 Key. Saia pela porta que leva à área Gate e procure pelo desenho **(Child's Drawing #18)** oculto atrás dos equipamentos.

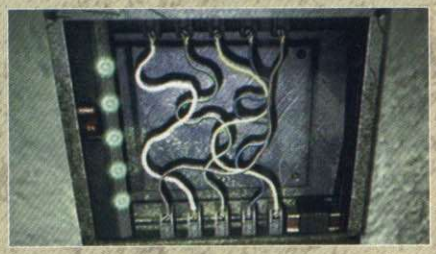
40. Volte até o Sector 3 e use a chave para abrir a porta. Use o cano para arrombar a porta do canto. Elle está presa na sala 320, vá até lá e pule a grade ao lado. Empurre a prateleira e use o cano para arrombar a porta. A melhor arma para encarar o torturador é a faca, pois ele é lento demais para reagir. Volte à sala do torturador (sala 321) e pegue a Room 301 Key na parede. Gire a válvula no corredor para abrir caminho para Elle. Abra a sala 301 e pegue as suas armas de volta. Vá na direção do Sector 1. Pegue a arma Police Marksman Rifle na sala 113. Quebre o vidro e entre na sala ao lado para encontrar Wheeler. Aqui é o terceiro ponto-chave do jogo.

SERUM #8

• Está no canto da sala 301. Não saia de lá sem ele.

43. Prossiga para encontrar o último quebra-cabeça. Use a adaga cerimonial em todos os encaixes nos pilares para revelar as escrituras e os símbolos. Alinhe os símbolos exatamente como na foto abaixo e veja a foto ao lado para saber como deve alinhar os símbolos da porta. Ao entrar na área secreta, examine todos os altares e prepare-se para encarar o inimigo final. Para começar, equipe sua Shotgun e dispare no corpo do monstro para jogá-lo para trás; abuse disso e ele não conseguirá chegar perto. Na Segunda etapa, equipe o rifle e fuzile-o de longe. É isso: fácil assim. Caso você seja ruim de mira ou queira fazer o serviço com as próprias mãos (e machado), fique parado e use as esquivas laterais para fugir dos ataques e contra-ataque com seqüências curtas. Prepare-se então para esquivar outra vez e repita até vencê-lo. Se você seguiu o detonado direitinho e coletou todas as fotos secretas, espere os créditos finais passarem para ter acesso a uma supresa bacana.





FINAIS SECRETOS

Existem cinco finais secretos. Seu final será definido de acordo com as suas decisões nos passos 36 (mãe), 39 (pai) e 40 (Wheeler) do detonado. Veja a seguir quais devem ser suas decisões:

1. Normal: seja misericordioso com a mãe (opção "Ok, i'll do it") e perdoe o pai (opção "He will").

2. Bogeyman: não seja misericordioso com a mãe (opção "I'm sorry, i can't"), não perdoe o pai (opção "He won't") e não ajude Wheller (opção "No, he's too far gone").

3. Afogamento: seja misericordioso com a mãe e não perdoe o pai.

4. Hospital: não seja misericordioso com a mãe e perdoe o pai.
5. Alienígena: não seja misericordioso com a mãe, não perdoe o pai e salve Wheeler (opção "Give him a medkit").

10 Botões

5824 Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

10 Botões

Guitar Super Hero Wireless PS2 e PC

6825 Guitar Wireless Hero PS 3

6822 Guitar Hero Wireless PS2

www.leadership.com.br

Pratique música com a Leadership Gamer.

6829 MINI BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6828 BATERIA ROCK BAND PARA PS2 / PS3

6833 TAPETE DANCING PARA PS2 / PS3

LEADERSHIP GAMER

Conheça nossa linha nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Em todos os momentos com você.

Por André Forte

PRO EVOLUT SOCCER 200 WINNING ELEVEN

→Produtora: Konami →Distribuidora: Konami →Consoles: PS2/PS3 →Gênero: Esporte

Chega de várzea. O novo Winning Eleven ganha visual digno de PlayStation 3 e volta à elite do futebol virtual da nova geração

AQUI TEM

- ☑ Explicação da Master League
- ☑ Roteiro do Become a Legend
- ☑ Tabela de novos movimentos
- ☑ Tabela explicativa de criação de jogador
- ☑ Análise da nova versão
- ☑ Dicas especiais

O novo logotipo em forma de coroa anuncia: *Pro Evolution Soccer 2009* retorna ao reino do futebol virtual para recuperar a majestade perdida há um ano, data do fiasco de *Winning Eleven 2008*, que quase acabou com a reputação gloriosa da série.

A Konami ouviu as reclamações dos fãs e enfim lançou o jogo que todos queriam ver no PlayStation 3. *Pro Evolution Soccer 2009* (testamos a versão européia do jogo) é realmente digno do nome que carrega. O visual está muito melhor que o do ano passado, os problemas de queda de quadros por segundo acabaram, a jogabilidade está mais rápida. No geral, tudo isso torna as partidas muito mais divertidas.

AGORA, VAI!

Agora com um novo motor gráfico, a Konami deixou os jogadores mais realistas do que os do ano anterior, e os uniformes contam com detalhes impressionantes de tecido e se mexem conforme eles correm. Os rostos dos mais famosos receberam um tratamento especial. Um exemplo é o argentino Tevez, que tem até suas cicatrizes no pescoço. As animações foram aprimoradas nos dribles, mas vira e mexe acontece algum movimento esquisito, pois faltam alguns quadros aqui e ali. O estádio e tudo presente nele também estão bem detalhados. O gramado feito com giz de cera finalmente se aposentou e deu lugar uma nova grama bem mais parecida com a real. O mesmo pode-se dizer dos torcedores, que ganharam mais vida nas arquibancadas e reagem conforme a conclusão da jogada.

As colisões atrapalham bastante os marinheiros de primeira viagem, e os mais desavisados irão penar até perceber que um simples encontro no ombro do companheiro do seu próprio time pode acabar com aquele gol feito, mesmo sem zagueiro.

A jogabilidade ficou mais rápida e acabou com as partidas em câmera lenta do ano passado. Apesar disso, a velocidade é agradável, sem muito exagero e os dribles vem naturalmente, sem muito esforço. Exatamente como todo *Winning Eleven* deve ser.

O som de *Pro Evolution Soccer 09* ficou devendo ao do ano passado, que, disparado, possui uma das melhores trilhas sonoras da série. A Konami manteve o mesmo esquema de incluir músicas cantadas em estilo pop-rock, mas infelizmente, as músicas desse ano não ficaram tão boas. O som da torcida continua sendo um problema na série, pois falta uma participação mais ativa no jogo. Além disso, alguns cantos repetitivos tiram a paciência do jogador, sobretudo em jogos difíceis.

Mesmo com melhoras, o visual do novo *Winning Eleven* ainda não superou o de *FIFA 09*, mas de qualquer forma, o forte da série nunca foi o visual de ponta. Ao menos, o visual de *PES 2009* é compatível com o potencial do PS3 e o jogo, no geral, cumpre bem o seu papel de simulador com jogabilidade precisa.

O JEITO WINNING ELEVEN DE SER

O novo *PES 2009* possui muitos times novos, como Shakhtar Donetsk, Spartak de Moscou e o inédito CLUJ, clube da Transilvânia, além da badalada presença oficial do Liverpool. É uma pena que continua devendo (e muito) nas licenças oficiais dos times. O pior dessa versão é a ausência da liga oficial espanhola. As únicas ligas totalmente oficializadas no jogo são a italiana, francesa e holandesa. A última, por sinal, não possui a menor razão de existir, já que seus times não possuem craques de expressão e a maioria sequer figura entre os melhores da UEFA. ›

ION 9

EXCELÊNCIAS

LINDÃO
Esqueça o visual PS2 em HD: agora o Pro Evolution é digno de rodar no Play 3

CÓPIA NÃO
Become a Legend é a evolução de Fantasista, incluso em WE J-League Club Championship 2008. Sim, a EA copiou o modo com o seu Be a Pro

"WING ELÉVI"
Rápido, dinâmico, preciso e divertido. O novo WE tem tudo e recupera a honra da série que o originou

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A Comer o pão que o diabo amassou é o termo que mais aproxima o sofrimento de um início do modo Become a Legend. O jogador é um perna de pau, os reservas que são os companheiros de sua equipe passam mal a bola e você quase não tem chance de aparecer. É realmente frustrante saber que você não pode fazer nada, e que deve continuar jogando até melhorar seus atributos e o jogo dar uma mãozinha. Aos poucos, seu jogador vai melhorando as habilidades e os jogos ficam mais divertidos.

B O novo visual agradou bastante, mas não saltou tanto aos olhos quando esperávamos, porém, a nova jogabilidade empolga tanto que é difícil largar o controle. E as partidas amistosas contra os amigos garantirão muito *PES 2009* até a próxima versão.

AVALIAÇÃO D&T

PS3

Gráficos: ★★★★☆
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★☆

NOTA FINAL 9,0
EXCELENTE

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

ESPORTE

Imersão: ★★★★☆
Simulação: ★★★★☆
Modo de Edição: ★★★★★
Licenças Oficiais: ★★☆☆☆
Multiplayer: ★★★★★

Neste ano eles não tem que ter vergonha de mostrar o rosto

MODOS DE JOGO

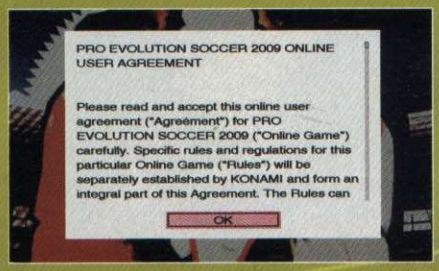
Um fã que se preze sabe que a Konami inclui alguma novidade a cada versão, por menor que seja. Neste ano, o menu ficou repleto de opções, algumas bobas, outras fantásticas. As maiores perdas do jogo foram o modo de compra do WE SHOP e os desafios do World Tour (continua no PS2), que sumiram, mas a longevidade da série estará garantida com a clássica MASTER LEAGUE e o novíssimo BECOME A LEGEND. Confira detalhadamente todas as opções de *PES 2009*:

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: A grande surpresa em modo para um jogador é a presença oficial da Liga dos Campeões da UEFA, com seu logotipo, trilha sonora e patrocinadores oficiais. Este modo funciona exatamente como a liga européia, mas é uma pena que muitos dos times participantes não possuam licença oficial no jogo, o que tira um pouco o brilho e a imersão da disputa.

EXHIBITION: Esse é o mais utilizado no multiplayer ou por aqueles que estão afim de tirar uma partida sem compromisso. Aqui só tem jogo rápido e opções básicas, como escolha de time, estádio e condições da partida.

LEAGUE-CUP: Aqui estão todos os modos de ligas e copas tradicionais da série. Ao todo são seis ligas: Holandesa, Espanhola, Italiana, Inglesa, Francesa e Internacional (possível editá-la para clubes e seleções). As copas disponíveis são: International Cup (Copa do mundo), Konami Cup (Editável para clubes e seleções), Européia, Asiática, Americana e Africana.

NETWORK: O modo on-line de Pro Evolution Soccer. O funcionamento é o mesmo do ano anterior e pede o mesmo cadastro chato e demorado antes de jogar. Caso você já tenha o seu Konami ID, é meio caminho andado para iniciar a jogatina.



LEGENDS: Nesse modo, o jogador criado no Become a Legend poderá ser utilizado para partidas online contra outros jogadores criados por adversários.

MESSAGES: Serve apenas para trocas de mensagens entre os jogadores. Este modo é útil para fazer convites para jogos e organizar a jogatina on-line.

TRAINING: Sem novidades, é a mesma de sempre. E mesmo assim é muito útil para treinar faltas, dribles e jogadas de efeito.

GALLERY: O famoso "museu" de Pro Evolution perdeu várias funções e virou apenas um apanhado de informações menores, como replay de jogadas, créditos dos criadores, estatísticas e seleção de músicas dos menus.

SYSTEM SETTINGS: Opções básicas como controles, efeitos sonoros, itens da tela, ambientação do estádio nos jogos e cenas de aberturas serão configuradas nesse modo.

MASTER LEAGUE: Nada mudou na Master League desse ano, já que as novidades em PES 2008 foram certamente a melhor adição daquele jogo. As informações que antecedem os jogos, os bastidores da torcida, a progressão do carisma do treinador e a empatia com os torcedores retornaram com novos menus e situações que aumentam ainda mais a imersão do aspirante à gerente de futebol.
A Master desse ano continua oferecendo as mesmas três opções distintas de se iniciar. Você pode optar entre o time real de cada equipe, os tradicionais e impagáveis jogadores como

Espimas, Castolo ou Minanda, ou criar uma equipe do zero utilizando o editor de jogadores e times. Vale lembrar que nas duas primeiras opções, os jogadores iniciarão a temporada com um time fraco e desgastado da temporada anterior, o que aumenta ainda mais a dificuldade nas primeiras rodadas.

O TEAMVISION, a inteligência artificial badalada pela Konami no ano passado está ainda mais apurada e difícil de vencer. O início desta liga será osso duro de roer até que você contrate novos jogadores e os mesmos ganhem entrosamento.

Craque que é craque deixa qualquer time no chinelo

ADMINISTRANDO O SEU TIME

Após o final de cada jogo, você tem o menu de opções de sua equipe. Confira o que faz cada um deles:

CALENDAR: Mostra os resultados anteriores e todos os jogos que serão realizados na liga e na copa.

TEAM INFORMATION: Essa opção mostra as informações referentes ao seu time – resultados da temporada, informações e estatísticas da equipe no ano e quadro de evolução dos atletas.

TEAM ADJUSTMENT: Aqui você modifica completamente a forma de jogar. Além da tradicional opção de modificar a formação geral, esta opção avisa quais jogadores estão em boas condições para o próximo jogo. Quando você encontrar jogadores em más condições, tire esse atleta e deixe-o descansando para melhorar o rendimento de seu time e deixar seu atleta se recuperar. No EDIT TEAM, você poderá mudar o número das camisas, escolher o estádio e também os gritos da torcida nos jogos.

LEAGUE INFORMATION: Confira a classificação geral de todos os campeonatos disputados na Master League e veja quem serão os destaques e artilheiros. Esse item é ótimo para anotar os grandes destaques para futuras contratações.

NEGOTIATIONS: Master League sem escambo de atletas não tem a menor graça. As opções são as mesmas dos jogos anteriores.

FIQUE LIGADO!

Encontrar bons jogadores entre tantas opções disponíveis no jogo não é tarefa fácil, mas há uma maneira fácil de montar uma lista de pretensão de compra. Durante os jogos contra seus adversários, fique ligado nos melhores jogadores e ao final do jogo, anote seu nome. Assim, você terá uma bela lista para comprar no período de negociação.

Uma boa dica para se dar bem nas negociações é buscar atletas por uma pesquisa em "SEARCH". Caso seu time esteja mal das pernas, esta opção é muito útil para encontrar jogadores baratos na posição que seu time mais precisa. No início, seu time está mal em sua totalidade, mas o setor defensivo e ofensivo são os mais carentes de craques. Uma saída é buscar o jogador pela opção Talent Search, que busca exatamente o tipo de atleta que você procura, como centro-avante, zagueiro ou volante. Veja abaixo quais são as posições que você encontrará:

- **CF Player:** Um atacante de área, forte no jogo aéreo, e exímio criador de jogadas.
- **Striker:** Ele é o cara. O centro-avante é como o Túlio Maravilha ou o Romário. Fica ao lado da trave mascando chiclete, mas se o zagueiro bobear, ele assegura o dele.
- **Shadow Striker:** Este atleta se faz de atacante central, mas seu foco está em guardar o dele. É bom para entrar no segundo tempo, como elemento surpresa, mas sua presença em campo não pede urgência.
- **Attacking Midfielder:** É o meia-atacante entre a defesa e o ataque. Geralmente habilidosos, criam a maior parte das jogadas de fora da área.

As belas jogadas e golaços que marcam a série continuam aqui

CARA DE UM, FOCINHO DO OUTRO

Colocar seu rosto no jogador é sem dúvida, a opção mais legal do modo de criação, mas assim como no ano passado, há alguns toques para não deixar o rosto do jogador com visual muito artificial. Confira o passo a passo de como criar seu jogador, desde o rosto até a celebração de gol.

1 - Primeiro, ajuste o rosto na câmera, de modo que seus olhos e boca fiquem centralizados ao quadro e então pressione ■ para tirar a foto.

Na tela seguinte, você irá ajustar a foto que tirou com a câmera. Caso a foto fique mal dimensionada na cabeça do jogador, basta utilizar o zoom com o analógico direito para aumentar ou diminuir a foto e deixá-la bem colocada no rosto. Outra dica é utilizar o direcional digital para centralizar bem a boca da foto à boca do jogador, pois quando fizer um gol e o jogador gritar, não vai ter pedaço da sua boca sobrando onde não deveria.

2 – Após centralizar, note que a cor do rosto está muito diferente da pele do jogador. O motivo desse defeito visual é a luz captada pela câmera. É ideal fazer esse tipo de captura durante o dia e em lugar bem iluminado. Lâmpada resolve, mas o efeito visual do dia deixa as cores mais naturais e não recebem tanta sombra.

Para corrigir esse contraste de cores, aperte o ■ para ajustar as cores da foto e deixá-las mais próximas da pele do jogo. No item Skin Colour você escolherá o tom da pele do jogador (você pode criar até um jogador verde, mas sabemos que você não quer). Após definir a cor do atleta, você terá de definir a coloração predominante na foto tirada pela câmera. Para isso, modifique os atributos dos itens R(vermelho), G (verde) e B(azul) até chegar na coloração mais próxima do tom da pele do atleta e dê Confirm.

3 – Com a pele devidamente acertada, está na hora de deixar a foto com aspecto 3D dos jogadores do jogo. Aperte ■ para ir na 3D Head Montage. Lá, você terá as seguintes opções:

BASE – modifica os aspectos gerais do rosto, como tamanho da face, bochechas e comprimento e largura do rosto.
Eye Depth – Modifica a profundidade do olho, se é saltado ou mais fundo se comparado ao nariz.
Nose Lenght – Modifica a altura do nariz.
Nose Width – Modifica a largura da narina.
Nose Size – Modifica o tamanho do nariz.
Mouth Width – modifica o tamanho da boca.
Mouth Position – Altera a posição da boca, e se a mesma ficará mais próxima ou não do nariz e do queixo.
Mouth Depth – Modifica o tamanho do lábio.
Jaw Lenght – Edita o tamanho do queixo.
Os atributos vão de -7 (pouco queixo) até 7 (escavadeira).

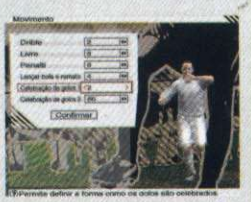
4 - Terminado, digite X para confirmar e parta para a Hairstyle, e defina seu cabelo. As opções do jogo são básicas no início: Skinhead (moicano), Very Short (muito curto), Short (curto), Medium (médio) e Long (longo). Após escolher uma dessas opções você terá um leque de muitas outras variações desses estilos. Escolha a de sua preferência e confirme com X.

5 – Em Physique, você escolhe todos os atributos físicos relacionados ao corpo. Em height, você coloca a altura do jogador e em Weight, o peso.

A opção Body Type é mais complexa e oferece diversas mudanças, como altura e largura do pescoço, largura dos ombros, cintura, comprimento das pernas e outras.
Em Head Size, há três mudanças para fazer: Lenght (altura), Width (largura) e Depth (profundidade) da cabeça.

6 – Escolha os acessórios em Accessories. Em Boots, você escolhe a chuteira do jogador. São vários modelos, de três marcas diferentes (Nike, Adidas e Puma), além das originais criadas pelo jogo. Outras opções são Friendship Bracelet (pulseira), Wristband (faixa para pulso), Player Gloves (luva), Under Shorts (short de lycra por baixo do calção), Tape (Fita para perna), Kit Style (estilo de manga da camisa e altura do meião).

7 – Em Motion, você escolhe a movimentação: Dribbling (drible) **Free-Kick** (Falta) **Penalty Kick** (cobrança de pênalti) **Drop Kick** (reposição de bola de goleiro) **Goal Celebration 1 e 2** (Escolha as duas formas de celebração de gol do jogador).



CM8

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

DESDE 1989

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

consulte R$ 149,00 R$ 179,00 R$ 179,00

Preço Imbatível R$ 99,00 cada

R$ 79,00 cada

PlayStation 3
80 GB - Metal Gear 4
R$ 1.999,00

PSP - Core Edition
R$ 599,00

PSP - God of War
R$ 699,00

R$ 99,00
SUCESSO DE VENDAS

TODO O SITE 10X S/ JUROS

DESCONTO 10% BOLETO

VISA

ENTREGA VIA SEDEX

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Mais Vendidos
Preço Imbatível
R$ 169,00 cada

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

NÃO SE EMPOLGUE!

Comprar bons jogadores para o elenco é essencial, mas antes de buscar um Cristiano Ronaldo, busque jogadores mais abertos para negociação ou jovens talentos. No início, sua equipe precisa de jogadores bons e baratos, e uma grande estrela pode acabar com suas finanças e impedir que contrate jogadores de outros setores.

• **Winger:** É o meia de ligação Os chamados pontas se posicionam nas extremidades do campo e criam boas jogadas em cruzamentos. Quando comprar, veja um atleta com habilidade de lançamentos (Long Pass Acc.) acima de 80.

• **Defensive Midfielder:** O volante é o jogador corpulento que não é zagueiro, mas grosso modo também não tem habilidade para se dar bem no ataque. Como essa posição é carente de grandes craques, busque jogadores de bom toque de bola (S. Pass Acc) e defesa (Defense).

•**Side Back:** É o lateral, que por sinal, está em falta nos tempos de hoje. Este atleta defende bem e auxilia o setor defensivo, mas seu forte são as jogadas de contra-ataque pelas laterais esquerda e direita. Ser bom em lançamentos (Long Pass Acc.) é fundamental nessa posição.

• **Stopper:** É o zagueirão. Aquele armário incumbido de parar o atacante nem que seja com falta. É fácil conseguir bons atletas nessa posição, pois há muitos de qualidade disponíveis. Se quiser dificultar sua busca, dê preferência para os que passam bem (S. Pass Acc), pois isso refinará ainda mais a ligação com os contra-ataques.

• **Tough Tackler:** É o zagueiro tiro na queda no ar e por terra. Estes atletas são fortes no cabeceio (defensivo e ofensivo) e extremamente competentes em recuperar bolas com carrinhos.

• **Defence Leader:** É o Aldair que todo time gostaria de ter. Este atleta é o maestro da defesa, liderando com eficiência e colocando ordem na linha defensiva.

•**Goalkeeper:** É o goleiro, o cidadão que é amado por muitos, mas o que você precisa é de um que seja odiado pelos seus adversários. Os melhores na posição são muito fortes em DEFENCE e RESPONSE. Busque os que garantirem mais de 80 nesses dois atributos.

• **Free Kick Taker:** É o batedor oficial de faltas do time. Geralmente os melhores nesse atributo são os meias ofensivos, como Ronaldinho Gaúcho. É ótimo ter um desse na equipe pois uma bola parada pode decidir uma partida disputada, mas busque somente quando seu time estiver realmente equilibrado em todos os setores.

• **Fast Runner:** É o maratonista da equipe. Esse jogador possui explosão e alta velocidade para criar jogadas ofensivas e contra-ataques. Caso tenha um desse na equipe, não o deixe na reserva quando estiver sendo pressionado pelo oponente, pois ele pode resolver o seu problema ampliando o placar.

• **Utility Player:** É o "pau pra toda obra", aquele cara que joga em qualquer posição sem reclamar, e o melhor – com competência. Alguns exemplos famosos são Robinho, Lucho Gonzalez, Rooney e Elano.

Outra opção importante da Master League é a Expected Earnings, que calcula quanto já foi ou será gasto em contratações e quanto você tem para gastar. Fique sempre ligado nesses números, pois administrar as finanças é fundamental para evitar a falência do clube.

O reforço da Liga dos Campeões da UEFA veio em boa hora

ROTEIRO

BECOME A LEGEND

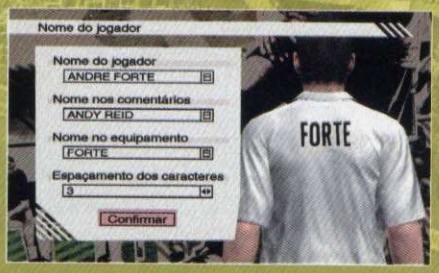
Ao contrário do que muitos pensam, o Become a Legend não é uma resposta da Konami ao Be a Pro de FIFA 08, mas uma evolução natural do modo "Fantasista" nascido e testado em versões anteriores de *Winning Eleven* da J-League (Disponível apenas para o PlayStation 2 japonês).

O Become a Legend possui muitas novidades em relação ao seu predecessor. A primeira delas é a possibilidade de criar um jogador com o seu rosto através da PS Eye (A Eye Toy também é compatível) no modo de edição. Outra bela adição é que seu jogador criado estará disponível nos amistosos on-line do modo Legends. Um detalhe importante é que o próprio jogo aconselha que você não utilize seu nome real em jogadores criados, para preservar sua privacidade na rede.

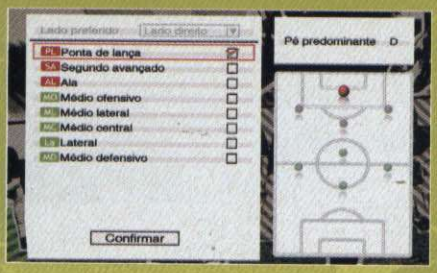
Graças à inteligência artificial dos adversários e ao baixo nível das habilidades do seu jogador, seu início de carreira será realmente difícil. A expressão "comer capim" se aplica bem aqui, pois o seu jogador começa garoto em um jogo de várzea e deve suar a camisa até conquistar um lugar ao sol. Abaixo, um passo-a passo explicativo de como criar seu jogador e lapidá-lo até conquistar o a vaga titular em um time europeu.

1 - Logo no início, o jogo lhe dá as opções de criação do jogador. O primeiro passo é nomeá-lo e escolher o nome que o locutor irá narrar (Nem todos os nomes brasileiros estão disponíveis, então escolha um que seja próximo), o nome que aparecerá na camisa e o espaçamento dos caracteres do nome estampado.

2 – Em seguida, escolha sua nacionalidade. A escolha do país é importante, pois depois de atingir o estrelato é essa seleção que irá te convocar.



3 – O próximo passo é escolher a posição do atleta. Escolhemos ser centro-avante, mas a posição escolhida pouco afetará a dificuldade da carreira. Neste caso, portanto, escolha a que mais lhe agradar.



4 – Agora, chegou vez de criar o seu jogador. Você pode criar uma cara através das opções oferecidas pelo jogo, e há centenas de formas diferentes de se editar um jogador, mesclando atributos como cor da pele, cor dos olhos, crânio, estilo de cabelo e muito mais. Outra opção é tirar uma foto do seu rosto com a Eye Toy ou PS Eye e modelar a face do jogador com a sua cara.

5 – Finalizado o jogador, está na hora de escolher em qual liga você vai seguir carreira. São quatro opções, mas você pode modificar qualquer um dos times da liga e trocá-los por outros. Após escolher o seu destino, o jogo lhe dará as opções de jogo, como tempo de duração, dificuldade, bola utilizada, freqüência das transferências e se haverá joga dores clássicos.

9 – Você começa no fraco time do Babilayna, mas não se preocupe, pois seu campeonato na várzea termina neste único jogo contra o Salsabie, pois há olheiros de times internacionais te observando. Mostre um bom futebol, pois esse prólogo serve apenas para mostrar seu início de carreira e também para te familiarizar com o novo modo de jogar. Você não terá controle sobre nenhum outro jogador, mas poderá pedir a bola apertando R2 quando eles estiverem com ela. Como sua habilidade com a bola é quase nula, não adianta jogar sozinho. Busque espaço no campo e dê bons passes. Apenas isso é suficiente para convencer os olheiros.

10 – Após o fim do jogo, você tem a opção de ›

TÁ DIFÍCIL? MUDE A CÂMERA!

O modo Become a Legend possui uma câmera com visão em terceira pessoa com foco de visão somente do jogador controlado. O problema é que nesta câmera a jogabilidade fica totalmente diferente, além de dificultar a visão de jogo no campo. No início, é recomendável utilizar uma câmera mais distante, de preferência a panorâmica, pois ela dá uma ótima visão do campo, facilitando o posicionamento correto do seu jogador.

escolher em qual time quer jogar. Fique atento no ranking do time, pois, ao contrário do que parece, é muito mais fácil se destacar em um time de menor expressão do que se aventurar em uma equipe repleta de estrelas. Escolha um time mediano, para não ter grandes dificuldades, mas também ter um bom número de companheiros habilidosos para armarem jogadas para você. Após escolher o time, você verá o contrato. Aperte ✖ e confirme sua escolha.

11 – Seu início de campeonato no novo time é duro. Você é apenas uma jovem promessa e seu único passatempo é jogar seguidos jogos-treino pelo time dos reservas contra os titulares em dias que antecedem os jogos principais do campeonato. Nesses jogos, o ideal é seguir a mesma forma de jogar na várzea, tocando bem a bola e não se preocupando muito em marcar gols. Há uma média mínima de dois jogos no time reserva até que você ganhe a chance de jogar com o colete de titular, então não estranhe se você fizer tudo certo e não notar diferença. Outra vantagem de jogar bem nos treinos é que seu jogador acumula pontos de experiência que melhoram seus atributos de velocidade, resistência e outras habilidades com os pés.

12 – Quando receber o colete titular no jogo treino-treino, será a hora de esfolar os dedos para conquistar a vaga no time principal. Tente a todo instante marcar um gol, pois ele garante seu lugar ao sol. Caso não consiga, tente ao menos fazer uma boa assistência para o gol. Lembre-se que tocar a bola para o seu companheiro pode melhorar a sua avaliação caso ele marque o gol, por isso, não seja fominha.

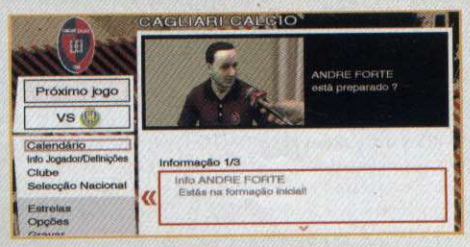
15 – A vaga na equipe principal é sua, mas a titularidade ainda está longe. Você esquentará bastante o banco de reserva no primeiro jogo, mas ao menos você estará em um estádio lotado, abandonando o marasmo do centro de treinamento. Você será obrigado a assistir o jogo enquanto está no banco, mas ao menos pode avançar em até duas vezes a velocidade da partida com o botão R2. No primeiro jogo você será chamado nos minutos finais, mas nos próximos terá o segundo tempo inteiro para se aperfeiçoar. Mantenha seu bom futebol até ganhar a chance de iniciar jogando.

16 - Quando finalmente você se tornar titular e começar jogando, não se afobe em resolver o jogo sozinho. Marcar gol é bom, mas saber tocar a bola é essencial. Ao jogar pelo time, você ganha confiança do treinador pelo espírito de equipe. Evite também sair de sua posição no campo, principalmente em cobranças de falta e escanteio. Muitas vezes, a chance do gol aparece exatamente onde você deveria estar e caso saia, não haverá outro jogador da equipe em seu lugar.

17 – A cada jogo você aumenta seus pontos de experiência e em pouco tempo seu jogador estará lapidado e você notará o progresso quando conseguir driblar, arrancar e marcar gols com mais freqüência. A sua evolução natural chamará a atenção de outros clubes e do treinador da seleção. A partir desse ponto é com você.

BECOME A LEGEND (MENU)

Este é o menu do Become a Legend . Nele você vê a foto que marca a rodada, acompanhada do texto informativo sobre acontecimentos marcantes. Ao lado esquerdo, no topo, há o botão que acessa o próximo jogo, e abaixo dele as opções de calendário de jogos, informações e avaliação do jogador, sua evolução no clube.

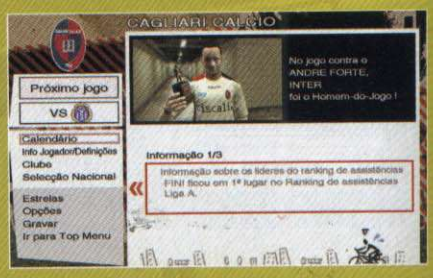


MAIS DRIBLES?

Se você esperava uma grande adição de dribles nesta nova versão, não se empolgue muito. O único drible novo é o que a Konami chama de Opposite Flip Flap, que é uma versão alternativa do famoso elástico do Ronaldo. Veja o que mudou na forma de driblar:

NOVOS MOVIMENTOS:
- Elástico invertido (Comandos tendo em base que o jogador é destro): Aperte →, ↙, →, ↘.
- Pedir Passe (apenas para o Become a Legend): Aperte R2 duas vezes seguidas quando estiver sem a bola.

MUDANÇA NOS COMANDOS DE PRO EVOLUTION SOCCER 08:
A Konami modificou alguns botões para facilitar a execução de alguns dribles e fintas. Portanto, não estranhe se alguns movimentos antigos não funcionarem mais. Segue abaixo a lista dos novos comandos:
-rolar a bola para trás: Aperte duas vezes para o lado oposto a qual seu jogador está olhando.
-Passe de "1-2" pelo alto: Aperte L1+✖ enquanto toca, e então L1+▲ quando receber.
-Passe manual: Selecione o lado que deseja com o analógico direito.
-Passe longo manual: Aperte L1+ selecione o lado no analógico direito.
- Finta: Aperte L1 ou R2 duas vezes seguidas. Esse comando poderá ser feito com o jogador parado.
- Fingir passe/chute: aperte e segure rapidamente quadrado, e então aperte ✖.
- Fingir lançamento: aperte e segure rapidamente ●, e então aperte ✖.
- Elástico: (Se a perna boa for a direita) aperte →, e →
- Giro com a bola (Apenas para alguns jogadores com habilidade de drible): Gire o direcional em 360º no sentido horário e anti-horário.



www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encomendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

WORLD TOUR

Exclusivo para a versão PS2, o modo World Tour consiste em duas temporadas repletas de partidas nas quais é preciso cumprir determinadas condições para vencer. Veja a seguir quais são elas:

PRIMEIRA TEMPORADA

ASIA OCEANIA ROUND

1. Win Comfortably (90 minutos)
Vença com dois gols de vantagem.

AFRICAN ROUND

2. Starting Players Only (45 minutos)
Vença o jogo sem realizar nenhuma substituição
3. Avoid the offside Trap (90 minutos)
Vença sem ficar em posição de impedimento.
4. Last 15 Mins (15 minutos da prorrogação)
Vença a partida.

NORTH / CENTRAL AMERICAN AND CARIBBEAN ROUND

5. Score Withs a Substitute (30 minutos)
Faça uma substituição e faça o gol da vitória com o jogador que entrou.

6. All About Defence (45 minutos)
Vença o jogo sem tomar nenhum cartão.
7. Add Variation to your Attack (90 minutos)
Vença com dois gols ou mais de diferença

SOUTH AMERICAN ROUND

8. Individual Brilliance (30 minutos)
Vença a partida. Seu jogador precisa andar com a bola por pelo menos 30 metros e fazer o gol.
9. Penalty Shootout
Vença a disputa de pênaltis.
10. Shoot On Sight (90 minutos)
Vença a partida. Você precisa dar ao menos 10 chutes com pelo menos 60% no alvo.
11. Attack Down the Wings (90 minutos)
Vencer com dois gols vindos de cruzamento.
12. Watch Your Stamina (45 minutos)
Vença o jogo com jogadores cansados.
13. Comeback (45 minutos)
Vença a partida de virada.

EUROPEAN ROUND A - (1000 PES)

14. Good Teamwork (90 minutos)
Vença a partida com 60% de posse de bola.
15. Manager's Orders (90 minutos)
Vença a partida sem alterar nada no seu time.
16. Overcome Player Deficit (45 Minutos)
Ganhe o jogo com dois jogadores a menos.
17. Adverse Player Condition (90 minutos)
Vença o jogo com jogadores em má condição.
18. Put Away Your Chances (30 minutos)
Vença chutando apenas quatro vezes no gol.
19. Score From a Quick Attack (5 minutos)
Vença com um gol super rápido.

EUROPEAN ROUND B

20. Get a Clean Sheet (90 minutos)
Vença sem tomar nenhum cartão.
21. Shot Accuracy (30 minutos da prorrogação)
Vença chutando 70% das bolas no alvo e com pelo menos cinco chutes.
22. No Key Players (30 minutos da prorrogação)
Vença o jogo sem fazer nenhuma substituição.
23. Take Advantage of Limited Chances (90 min.)
Vença com menos de 40% de posse de bola.
24. Score From Openplay (90 Minutos)
Vença com dois gols vindos de passes de algum companheiro de time.
25. Injured Players (90 Minutos)
Vença com todos os jogadores machucados.

EUROPEAN ROUND C

26. Watch your Discipline (45 minutos)
Vire o jogo, sem fazer poder fazer nenhuma substituição e com todos os jogadores cansados.
27. Dribble the GK (90 minutos)
Vença o jogo com um gol após driblar o goleiro.
28. Change the game with a Substitution (15 minutos do segundo tempo)
Vença o jogo com uma só substituição e com o gol do substituto.
29. Accurate Passing (90 Minutos)
Vença o jogo com 85% dos passes corretos.
30. Score a Hat-Trick (90 Minutos)
Vença o jogo com três gols do mesmo jogador.
31. Take Advantage of Limited Chances 2 (45 min.)
Vença de virada com menos de 40% de posse.

EUROPEAN ROUND D

32. Win as a Team (45 Minutos)
Vença com um gol de um jogador que começou a partida e com um gol de um reserva.
33. Watch Your Stamina 2 (45 Minutos)
Vença o jogo com seus jogadores cansados.
34. Repel Opposition Attacks (75 Minutos)
Deixe o adversário chutar 10 vezes no seu gol e vença a partida.
35. Score From Distance (90 Minutos)
Vença a partida. Seu jogador precisa chutar a bola a mais de 25 metros e fazer o gol.
36. Completely Dominate Opposition (90 min.)
Vença a partida. Com três gols de diferença, sem fazer mais que 3 faltas e tomar cartões.
37. Add Variation to Your Attack 2 (45 Minutos)
Vença com três gols ou mais de vantagem.

SELECTION ROUND

38 . Score From Open Play 2 (75 Minutos)
Vença com três gols vindos de passes de algum companheiro de time.
39. Major Comeback (45 Minutos)
Vença de virada. Você está perdendo de dois gols.
40. Win a Tempestuous Encounter (45 Minutos)
Vença de virada com três jogadores expulsos e direito de fazer substituições.
41. Fairplay (90 Minutos)
Vença sem fazer falta ou ficar impedido.
42. Make a Difference as a Team Player (90 min.)
Vença a partida, controlando apenas um jogador.

CLASSIC ROUND

43. Major Victory (90 Minutos)
Vença o jogo por seis ou mais gols.
Libera o Time Clássico da Argentina.
44. No Radar (90 Minutos)
Vença sem o radar. Libera o Brasil Clássico.
45. Adverse Player Condition 2 (30 Minutos)
Vença com mais de dois gols de vantagem e com jogadores cansados. Libera a Inglaterra Clássica.
46. Overcome Player Deficit 2 (45 Minutos)
Vença o jogo com um jogador a menos e perdendo de dois gols. Libera a França Clássica.
47. Score From a Set-Priece (60 Minutos)
Vença pelo menos dois gols, um deles de falta ou escanteio. Libera o Time Clássico da Holanda.
48. Dominate in the Air (90 Minutos)
Vença com três gols de cabeça. Libera o Time Clássico da Alemanha.
49. Go For Goal as a Team (90 Minutos)
Vença com um gol de atacante, outro gol com um reserva, um gol com um meio campo e um com um zagueiro. Esta façanha libera o Time Clássico da Itália.

FINAL ROUND

50. Team Effort (90 Minutos)
Vença o jogo sem fazer falta, acertando 50% dos chutes no alvo, 50% ou mais de posse de bola e 80% dos passes corretos.

MDG
MUNDO DOS GAMES
A maior garantia do Brasil
PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC
de R$ 299,00
por R$ 149,90
PlayStation 2 / Xbox / GameCube e PC
de R$ 199,00
por R$ 99,90
PlayStation 2 e PC
de R$ 99,00
por R$ 49,90
Guitarra
para Playstation 2
R$ 99,00
á vista (em dinheiro)
Nintendo Wii
R$ 999,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
PlayStation 3
R$ 1299,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
PlayStation 2
R$ 349,00
á vista (em dinheiro)
Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)
PlayStation 2 com 2 anos de garantia!
Wii Fit
Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
NOVA LOJA! Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (Metrô Conceição) (11) 5070-7671
SAC (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net
imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Pelo jeito fair play não é unanimidade no meio futebolístico

SEGUNDA TEMPORADA

ASIA OCEANIA ROUND

51. Win Comfortably 2 (45 minutos)
Vença o jogo com dois ou mais gols de diferença. Posicione seu time de forma ofensiva (esquema 4-3-3 ou 4-2-4) e parta para cima do adversário.

AFRICAN ROUND

52. Put Away Your Chances 2 (90 minutos)
Vença o jogo com 80% dos chutes em direção ao gol. Não se desespere quando chegar perto do gol e chute apenas quando tiver a certeza que a bola vai em direção ao goleiro – você não precisa fazer um gol para que o chute seja contado como certeiro. Quando colocar a bola para dentro das redes, fique cozinhando o jogo no meio campo para que sua porcentagem não seja diminuída por um arremate mal feito.

53. Offside Trap (90 minutos)
Vença o jogo e faça com que o atacante adversário entre em impedimento. No menu Formation, vá até Team, selecione Change Game plan e coloque o Offside Trap em algum botão. Vá em Team Strategy e coloque a letra A nas duas opções. Quando o jogo começar, espere o outro time atacar, deixe L2 pressionado e aperte o botão correspondente ao Offside Trap na hora exata para adiantar sua zaga e pegar os adversários com a calça nas mãos.

54. Last 15 Mins. 2 (15 minutos)
Vire o placar e ganhe o jogo. A primeira coisa a fazer se você não usa um time muito ofensivo, é modificar a formação para 4-3-3 ou 4-2-4. Com essa força total no ataque, coloque dois atacantes dentro da área e dois jogadores rápidos nas laterais, para que eles puxem as jogadas de ataque e possam fazer jogadas pelas laterais ou executar triangulações com os atacantes fixos.

NORTH / CENTRAL AMERICAN AND CARIBBEAN ROUND

55. Score With a Substitute 2 (30 minutos)
Substitua um jogador, faça um gol com o atleta que entrou e vença a partida. Para facilitar as coisas, substitua todos os jogadores de ataque.

Isso aumentará substancialmente as suas chances de marcar com um reserva. Tente levar a bola para o ataque com algum meio campista, sirva o atacante mais próximo ao gol e chute com força moderada para marcar.

56. Good Teamwork 2 (90 minutos)
Vença o jogo com pelo menos 70% da posse de bola. Troque diversos passes entre os defensores antes de partir para o ataque. Quando fizer um gol, segure a bola na defesa e continue com esse joguinho morno no até o juiz apitar o final.

57. Score From Open play 3 (80 minutos)
Vença o jogo e faça pelo menos três gols depois de uma assistência. Esqueça as arrancadas fenomenais ou gols de falta, aqui o esquema é chegar ao ataque em massa, com todos os seus atacantes, tocar a bola para um atleta em boa situação e chutar quase que instantaneamente para o gol. Não é difícil, mas atente para o fato que é necessário marcar três gols dessa maneira.

SOUTH AMERICAN ROUND

58. Join the Attack (30 minutos)
Vença o jogo e faça um gol com um defensor. Não adianta dar uma de espertinho e colocar um defensor no ataque, pois isso não dará certo. A melhor opção é apostar nas jogadas de escanteio. Lance a bola em direção a um de seus zagueiros (o melhor na jogada aérea) e torça para que a bola entre no gol. Faltas cobradas para a área também são boas alternativas.

59. Score a Hat-trick 2 (65 minutos)
Vença o jogo e faça mais de três gols com o mesmo jogador. Calibre sua pontaria, escolha um jogador para ser o artilheiro do jogo e meta gols no adversário. Para que ele seja considerado um Hat-trick, é necessário que qualquer jogador em campo marque três gols na mesma partida. É mais fácil para um atacante chegar a esse número.

60. Overcome Player Deficit 3 (45 minutos)
Vire o jogo com um jogador expulso e não tome nenhum gol. Faça um ajuste de posicionamento em seu time. Reforce a defesa para que você não tome gols (um dos requisitos para passar de missão) e mantenha o ataque substancioso, com pelo menos três jogadores. Não tenha dúvida em sacrificar o.meio-campo em prol dos objetivos.

61. Attack Down the Wings 2 (71 minutos)
Vire o jogo com três gols feitos após cruzamentos. Essa prova depende do time que você estiver jogando, pois jogadores altos, com força física e presença de área são primordiais para se dar bem. Coloque dois jogadores com bom passe e cruzamento nas pontas do campo e posicione seus atacantes com melhor cabeceio na grande área. Cruze com o jogador em direção a grande área e tente ganhar no alto.

62. Watch Your Stamina 3 (15 minutos)
Atacar é mais do que preciso. Mude a estratégia do seu time para a mais ofensiva possível de acordo com as características técnicas de seu time e não pare de atacar um minuto sequer. Quando conseguir a vitória temporária, tente reter a bola na defesa para o tempo passar mais rápido.

63. Major Comeback 2 (45 minutos)
Vire a partida. O tempo é bastante escasso, já que seu time está com dois gols atrás no placar. Use uma tática bem ofensiva (um 4-2-4 ou 4-3-3) e coloque seus jogadores com maior força de ataque em campo. A defesa pode ser enfraquecida em troca de mais atacantes, mas tome cuidado com os contra-ataques.

EUROPEAN ROUND A

64. Good Teamwork 3 (90 minutos)
Vença a partida, tenha 70% de posse de bola e acerte 90% dos passes. No começo do jogo, parta para cima e tente fazer um gol logo de cara. Após esse feito, fique na defesa tocando a bola entre os defensores e tente não errar passes. Faça lançamentos de um lateral para o outro para que a marcação adversária fique perdida e continue com a posse de bola até o final.

65. Manager's Orders 2 (60 minutos)
Vença a partida com o computador atuando como técnico. Infelizmente o computador vai gerenciar seu time, portanto, jogue uma boa partida se quiser conseguir a vitória. É possível editar algumas características do seu time, mas recomendamos que você tente fazer o resultado antes que o técnico troque os titulares, já que ele sempre faz uma alterações equivocadas.

66. Overcome Player Deficit 4 (30 minutos)
Vença a partida com três jogadores expulsos. Não faça mais nenhuma falta violenta para não piorar a sua vida. Espalhe seus jogadores em campo para que não fiquem buracos na marcação e ataque pelas laterais para abrir espaços no meio campo. Um centro-avante artilheiro é uma boa ajuda aqui.

67. Win Despite Bad Player Conditions (90 min.)
Todos os seus jogadores, inclusive os reservas, estão na pior condição física possível. Nesse estado, só os melhores jogadores do seu time serão capazes de se livrar da marcação e chutar ao gol com possibilidade de acerto. Tente monopolizar os chutes com aquele jogador de confiança ou faça uma jogada em que algum atleta fique cara a cara com o goleiro.

68. Fairplay 2 (60 minutos)
Não faça nenhuma falta durante todo o jogo. Não dê carrinhos de jeito nenhum e só roube a bola pela frente do adversário. Não faça a marcação com R1 e ✖ apertados – só aperte ✖ quando for à hora certa de dar o bote, o resto do tempo fique apenas cercando.

69. Put Away Your Chances 3 (90 minutos)
Acerte no mínimo cinco chutes a gol e vença. Com atacantes em condições terríveis, sua tarefa é ganhar o jogo dando, no máximo, cinco chutes. É uma tarefa difícil, mas nem tanto. Coloque meio-campistas com bom poder ofensivo e pontaria no ataque e complete o meio-campo com jogadores reservas. Quando o jogo começar, jogue normalmente, mas não se esqueça de chutar apenas quando sentir a sensação que pode fazer o gol.

EUROPEAN ROUND B

70. Attack is the Best Form of Defense (90 min.)
Vença a partida dando mais de 10 chutes e obtenha 80% de acerto. A formação tática de seu time estará automaticamente fixada em um sistema ofensivo, pois é necessário bombardear o arqueiro adversário. A maior dificuldade nessa missão é acertar a grande quantidade de chutes (10 pelo menos) em direção ao gol, sem erros. Quando estiver de frente para o gol ou em uma situação favorável, não chute com muita força.

71. Watch Your Stamina 4 (90 minutos)
Vença a partida com jogadores em más condições e sem direito a substituições. Se você escolheu um bom time para disputar o modo World Tour, não sofrerá muito para passar dessa missão, já que os bons jogadores são eficazes mesmo sem estar fisicamente em plenas condições de jogo. Leve a partida em um ritmo cadenciado, com muito toque de bola, e faça pelo menos um gol no time adversário.

72. Overcome Player Deficit 5 (60 minutos)
Com a placar adverso e com dois jogadores expulsos, você terá que correr atrás do prejuízo com um time bem ofensivo. Monte uma linha de três zagueiros na defesa, dois jogadores no meio campo e três atacantes na frente. Não apele para a violência se estiver com dificuldades e use bastante as jogadas individuais com um jogador técnico ou um que tenha muita velocidade.

73. All About Defense 2 (70 minutos)
Nessa missão o seu time está ganhando de 1x0 e deve manter menos de 35% de posse de bola, ou seja, você vai ter que agüentar a pressão do time adversário durante todo o jogo. Roube a bola e afaste com chutões para que nada se aproxime de sua defesa. Não fique com a bola nos pés.

74. Add Variation to your Attack 3 (75 minutos)
Jogue o seu melhor futebol e faça pelo menos um gol com cada atacante ou com um jogador do meio-campo. Primeiro marque um tempo com qualquer jogador e preste atenção para finalizar as próximas jogadas com outro jogador.

75. Injured Players 2 (60 minutos)
Com dois gols atrás no placar e jogadores levemente machucados, você terá que usar toda a sua habilidade com a bola nos pés para virar esse jogo. Mantenha a equipe bem ofensiva e só finalize com seu melhor atacante. Troque muitos passes entre os jogadores e evite sair correndo com eles para ter menos chance de perder a bola ou para que eles não se contundam seriamente.

EUROPEAN ROUND C

76. Watch you Discipline 2 (45 minutos)
Ao iniciar o jogo, além de ver 2x0 contra você placar, perceberá que todos estão com o cursor em amarelo, ou seja, ganharam um cartão do juiz. Jogue pensando no ataque, mas nunca esqueça de defender com lealdade, pois um lance mais brusco pode fazer com que um jogador do seu time seja expulso. Use toda a sua força de ataque, busque as laterais para abrir espaço na defesa adversária e chute com precisão.

77. Strong Defense (75 minutos)
Vença a partida e não deixe que o adversário chute contra seu gol . Já que nessa missão o intuito é defender tão bem a ponto do time adversário não chutar ao gol nenhuma vez, use o 4-4-2 com dois volantes no meio campo. Assim você estará forte na defesa e terá poder suficiente para fazer o gol da vitória. Não fique sob pressão, pois "o ataque é a melhor defesa".

78. Change the Game With a Substitution 2
Vire a partida com três gols de um jogador reserva. Após o inicio do jogo, verifique qual o melhor atacante reserva de seu time e coloque-o ›

A mais de 10 anos no mercado:
TRADIÇÃO É CONFIANÇA!

ACME Digital
www.acmedigital.com.br

Cursos de manutenção e instalação incluíndo esquemáticos. Pagamento em até 10x sem juros no cartão.

Atacado e varejo incluíndo peças, acessórios e chips para manutenção.

Completa linha de acessórios importados para Play3, Play2, PSP, Nintendo Wii, dentre outros.
Preço e qualidade excelentes

Montagem de sites e lojas virtuais: gostou de nossa loja?

Acesse www.mecaempresas.com.br e confira como é fácil, barato e lucrativo. Fazemos todo o trabalho para você.

Vendas no atacado e varejo para todo o Brasil, aqui a gente não perde negócio

www.acmedigital.com.br

Fones: (61) 3202-8792 / 3273-9083
loja@acmedigital.com.br (e-mail e Gtalk)
brasilmodchip@gmail.com (MSN)

Ronaldinho é o maior astro da seleção brasileira (virtual, é claro)

no jogo. Modifique sua formação para que a qualidade do jogador que entrou seja utilizada ao extremo e foque suas jogadas nesse atleta. É claro que com um time ofensivo é mais fácil que a bola chegue ao ataque; e quando tiver a chance de gol, faça questão de não perder. Marque três vezes com o substituto.

79. Accurate Passing 2 (60 minutos)
Vire a partida e acerte mais de 95% dos passes . A maior dificuldade nessa missão não é virar o jogo, mas sim acertar 95% dos passes. Sempre use ✖ para tocar (esqueça ▲ e lançamentos). Domine a bola corretamente antes de fazer qualquer ação, já que a boa colocação do corpo do jogador influencia diretamente na precisão com que ele toca na bola. Tente fazer dois gols logo no início do jogo e troque poucos passes, de preferência na defesa.

80. Penalty Shootout 2
Vença as cobranças de pênaltis sem errar nenhum. Com bons jogadores, bater nos cantos do gol é mais seguro, mas se você não tem confiança em alguns de seus batedores, o melhor a fazer é bater no meio, rasteirinha. Para isso basta deixar o direcional para ↓ e apertar ■. Quando você controlar o goleiro, pule para os lados, pois o computador não é de bater no centro da meta.

81. Put Away your Chances 3 (45 minutos)
Vença o jogo com dois gols de diferença e tenha menos de 40% da posse de bola. O melhor jeito de fazer os gols é partir em um contra-ataque rápido, que não conte muito na posse de bola. Como você começa perdendo de 1x0 e tem que adquirir uma distância de dois gols, ou seja, conseguir uma vitória de, no mínimo, 1x3; os lances de ataques devem ser certeiros. As substituições estão bloqueadas, então use menos os jogadores em más condições. Aperte Start e monitore sua porcentagem em Clear Conditions.

EUROPEAN ROUND D

82. Win a Tempestuous Encounter 2 (45 minutos)
Vire o jogo com quatro jogadores expulsos. Com seis jogadores na linha, armar jogadas de ataque e defender não será nada fácil, mas como temos

que virar o jogo, um esquema ofensivo é necessário. Deixe a zaga com três jogadores o meio campo com um meio-campo de ligação e o ataque com dois atletas. Outro fator que pesa é impossibilidade de se fazer substituições, mas com tantos problemas no time, esse é o menor deles. Não centralize as jogadas e use tabelas entre os atacantes para furar a defesa adversária.

83. Watch Your Stamina 5 (60 minutos)
Vire o jogo com todos os jogadores em más condições. Arrume seu time da forma mais ofensiva e não deixe que as contusões dos jogadores seja um empecilho para a sua vitória. Tocar bastante a bola e não sair correndo igual a um desesperado são as recomendações básicas.

84. Cut and Thrust (90 minutos)
Vença por dois gols de diferença e deixe o adversário chutar 10 vezes contra seu gol. Além de vencer o jogo por dois ou mais gols de diferença, ainda é necessário permitir que o time adversário dê pelo menos 10 chutes contra o nosso gol. Se em um desses chutes ou cabeceios o computador fizer um gol, não se preocupe, pois basta marcar dois gols a mais. Facilitará sua vida se você conseguir forçar o outro time a realizar apenas jogadas aéreas no ataque.

85. Score From Distance 2 (75 minutos)
Vire a partida com um gol de pelo menos 30 metros de distância da meta. Se o seu time tem bons chutadores, parabéns, você terá que usá-los muito aqui. Os gols só podem ser feitos de fora da área, em uma distância de, no mínimo, 30 metros. Chute na direção do pé preferido do jogador e aperte R2 antes do atleta acertar a bola para conseguir mais precisão. Se estiver com problemas de fazer o gol com a bola rolando, force os adversários a cometerem uma falta e cobre com perfeição.

86. Completely Dominate Opposition 2 (70 min.)
Vença a partida com diferença de quatro gols, não tome nenhum e não faça faltas. Você tem que humilhar o adversário e jogar uma partida perfeita. Coloque os jogadores mais ofensivos em campo para ter poder de ataque e fazer os quatro gols necessários, mas mantenha a base da defesa, pois se você tomar um gol terá que recomeçar o desafio. Para não fazer faltas no jogo, não marque com R1 e ✖ apertado (só tome a bola na boa, sem afobação), não dê carrinhos e não execute lançamentos.

87. Put Away your Chances 4 (30 minutos)
Vire o jogo com no máximo dois chutes . Se você chegou até aqui, sabe que não deve perder chances de gol. Perdendo de 1x0, sua tarefa é dar apenas dois chutes ao gol adversário e marcar nas duas vezes. Tenha calma e arrisque chutes apenas com os melhores atletas.

SELECTION ROUND

88. Strong Defense 2 (75 minutos)
Vença o jogo e não permita que o adversário chute contra seu gol . Configure seu esquema tático em 4-4-2 ou 5-3-2 com dois volantes, mas mantenha uma atitude ofensiva, mesmo que o posicionamento de seus atletas esteja mais recuado que nas outras missões. Tenha sempre a posse de bola e só parta para o ataque quando perceber a real chance de gol. Se você fizer um gol, não pense em recuar, pois isso

inevitavelmente irá chamar o adversário para sua defesa e qualquer chute despretensioso de fora da área pode acabar com sua missão. Fique no ataque e quando perder a bola, marque sob pressão no meio campo.

89. Major Comeback 3 (45 minutos)
Vire o jogo e não tome mais nenhum gol. Você terá que fazer quatro gols em apenas 45 minutos e, o pior de tudo, não pode levar nenhum gol. Balancear o seu ataque e defesa é uma arte no futebol, portanto, selecione uma formação tática mais segura, como o 4-4-2, mas organize seus jogadores em campo de forma com que o ataque seja bastante forte (coloque apenas um volante). Tente acertar a meta inimiga em todas as chances que surgirem e cuidado com faltas perto da área.

90. Win as a Team 2 (45 minutos)
Vença o jogo com mais de quatro gols de diferença. Você começa com dois gols contra no placar e sua tarefa é fazer seis gols no adversário. Se não bastasse essa dificuldade, dois deles devem ser feitos por um jogador titular, dois devem ser feitos por um reserva e o restante por qualquer outro atleta. Mude sua estratégia para um 4-3-3 bem ofensivo, coloque o reserva em campo e não dê descanso para o goleiro do outro time. Seja objetivo e programe as jogadas para que o jogador certo faça os gols necessários.

91. Add Variation to your Attack 4 (45 minutos)
Vire o jogo com gols de quatro jogadores. Se você é acostumado a usar os meio-campistas para atacar, talvez essa tarefa não seja tão difícil para você. Para facilitar ainda mais, coloque quatro jogadores com boa velocidade e chute no ataque, e distribua os disparos contra o gol adversário para que todos eles possam marcar.

92. Make a Difference as a Team Player (75 min.)
Vença o jogo controlando apenas um jogador. Essa é uma missão bem diferente, pois você só pode controlar um atleta no campo. Antes do início da partida, selecione o jogador que você tem mais confiança (dê preferência um bom meio-campo) e tente construir as jogadas de ataque. Se quiser trocar de jogador no meio da partida, pause o jogo, vá a Player Settings, aperte ■ e mude o atleta controlado. Sempre bata as faltas e escanteios para aumentar as chances de gol e vire o jogo com pelo menos três gols.

CLASSIC ROUND

93. Manager's Tactics (75 minutos)
Chegou a hora de sentir um pouco do sofrimento que um técnico passa quando vê seu time em campo. Sua missão é modificar os jogadores para que sua equipe vire a partida. No primeiro tempo, não modifique seu grupo, espere para ver o que acontece. Já no segundo, mude a formação para uma mais ofensiva e troque alguns jogadores se achar necessário. Você pode definir estratégias de jogo no menu Team, como atacar mais pelas pontas (R.Side Att. e L. Side Att.), sempre uma boa alternativa para escapar da marcação.

94. No Radar 2 (90 minutos)
Outra prova em que você não pode fazer faltas. A diferença aqui é que o radar que mostra a localização de seus jogadores em campo não aparece, o que atrapalha quem se guia por ele para encontrar um jogador desmarcado no ataque. Mude a visão para o mais distante possível (Wide) e marque os adversários com cuidado, pois, com os jogadores mais longes, fica um pouco mais complicado ver a hora certa de tomar a bola sem fazer uma falta boba. Não lance a bola para evitar impedimentos e, após marcar um gol, segure o jogo.

95. Attack Down The Wings 3 (45 minutos)
Vire o jogo fazendo dois gols de cruzamento e com jogadores em más condições. É necessário fazer pelo menos dois gols de cabeça, mas cruzar a bola corretamente e ganhar a jogada dos zagueiros adversários será um acontecimento raro no jogo. Você não pode dar mais de 10 arremates para o gol, o que obriga a ser eficaz nas finalizações. Tente cabecear só quando seu atacante estiver bem colocado, pois cabeçadas de longe dificilmente acabam em bolas na rede.

96. Superb Passing (90 minutos)
Vença com quatro gols após uma assistência e toque mais a bola que o outro time. Sua única preocupação é marcar quatro gols após a assistência de outro jogador de seu time e tocar a bola constantemente, já que é necessário ter uma quantidade de passes e acertos dos toques em maior porcentagem do que o selecionado inimigo (monitore os seus acertos em Clear Conditions).

97. No key players 2 (90 minutos)
Vença o jogo por dois gols ou mais sem os jogadores-chaves. Se o seu time tiver um bom plantel, jogar sem seus maiores craques não será tão complicado. Ao começar o jogo, veja quais as alterações devem ser feitas e arrume o time do modo que você achar mais produtivo. Jogue uma boa partida e faça dois gols ou mais.

98. Counter Attack (90 minutos)
Vença o jogo por três gols feitos de diferentes formas. Com uma formação diferente e tática fixa de contra-ataque (não é possível modificá-los), você tem por obrigação fazer três ou mais gols, cada um de uma maneira diferente do outro. Um deles deve ser de uma arrancada digna de Kaká, com pelo menos 35 metros; outro deve ser após uma assistência; e por último, um gol após um cruzamento.

99. Go for Goal as a Team 2 (75 minutos)
Vença o jogo, faça gols com diversos jogadores e não tome nenhum. Aqui você tem que mostrar que tem uma grande força de conjunto e marcar um gol com o atacante, um gol com um meio-campista e outro com um defensor (zagueiro ou lateral). Dos três, o mais difícil com certeza é o gol com o defensor, já que, além de uma boa tabelinha com o lateral para deixá-lo na cara do gol, só existem chances de um defensor marcar na cobrança de escanteio ou em uma falta próxima a área. Tente fazer esse gol primeiro, já que outros dois são com jogadores ofensivos, o que é uma tarefa bem corriqueira. Tome cuidado com os contra-ataques adversários e não sofra gols para não ter que recomeçar a missão.

FINAL ROUND

100. Final Challenge (90 minutos)
Vença o jogo com pelo menos três gols, consiga alcançar 80% de chutes em gol, 60% de posse de bola e não tome gols. O último desafio de *Pro Evolution Soccer 2009: Winning Eleven* é exigente e vai dar muita dor de cabeça. Mesmo que você tenha uma partida inteira para fazer os gols e os jogadores estejam em condições normais, os adversários estão em excelente forma e não é permitido levar gols. Quando estiver no ataque, lembre-se que é necessário um nível de acerto de pelo menos 80%, ou seja, ao fazer os três gols necessários e obter a taxa mínima requerida, não chute mais contra a meta adversária. Aproveite esse tempo para tocar a bola e conseguir um número superior a 60%, que não é tão alto, mas se torna desafiador pela grande qualidade do time inimigo.

Por Humberto Martinez

LITTLEBIGPLANET

→ **Produtora:** Media Molecule
→ **Gênero:** Aventura
→ **Distribuidora:** SCEA
→ **Jogadores:** 1 a 4
→ **Console:** PS3

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 10 PERFEITO

Uma fábrica de diversão que pode durar para todo o sempre

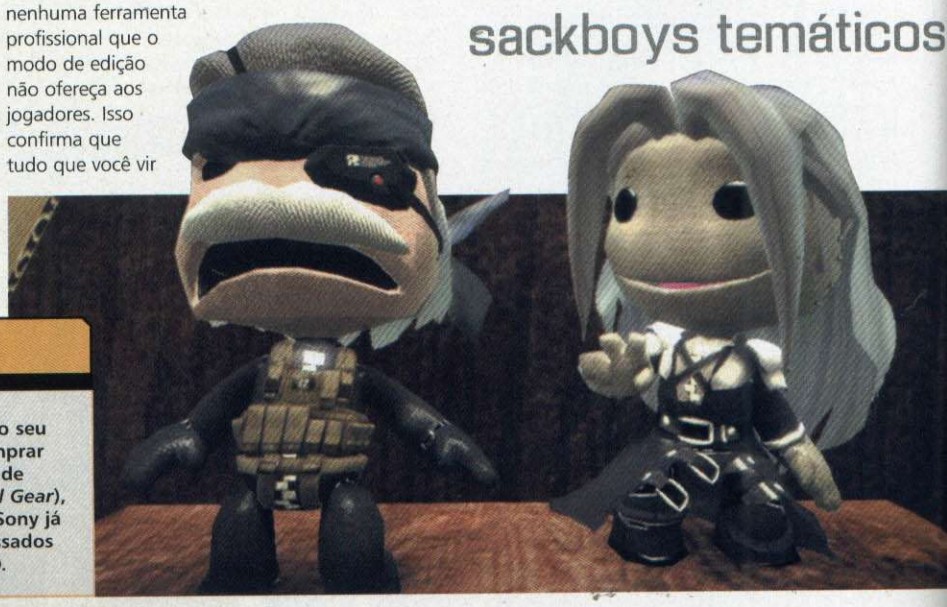
Após muitos meses de especulação, finalmente podemos definir o que realmente é *LittleBigPlanet*. Imagine um jogo do subgênero plataforma que pode ser considerado o mais longo, criativo e fantástico desde *Mario Bros.*; capaz de revitalizar esta categoria esquecida e, ao mesmo tempo, ser uma ferramenta de design amistosa, aberta e revolucionária. *LittleBigPlanet* é isso e ainda pode ser considerado um brinquedo, do tipo que inspira a aplicação da imaginação de forma artesanal na criação dos elementos de um pequeno mundo onde você e os seus amigos podem brincar juntos.

A experiência começa no modo História, composta por dezenas de fases absurdamente bonitas, bem construídas e inspiradas em culturas e estilos artísticos variados. Seu objetivo não poderia ser mais clássico: pular na cabeça de inimigos, pendurar-se em coisas, arrastar objetos, coletar itens a granel, resolver enigmas, encarar chefões, brincar em minigames e curtir diversões infinitas sozinho ou com mais três amigos.

A enorme quantidade de fases é só a ponta do iceberg e serve, na realidade, como exemplo para mostrar aos jogadores o tipo de desafio e estrutura que é possível criar com o sistema de edição de *LBP*, que é a verdadeira alma do jogo. Os produtores seguiram uma regra na criação das fases do jogo: não usar nenhuma ferramenta profissional que o modo de edição não ofereça aos jogadores. Isso confirma que tudo que você vir

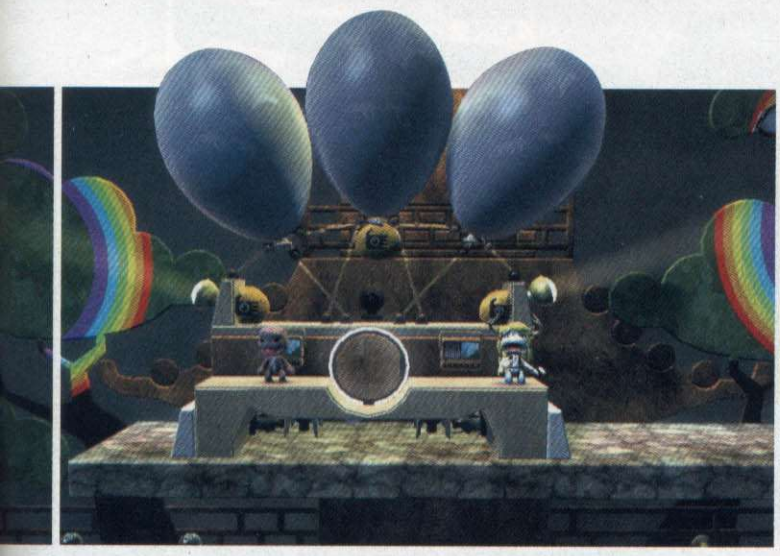
Texturas belíssimas, efeitos de luz e excelente física fazem parte do pacote

A Sony incentiva estúdios a criar sackboys temáticos



CELEBRIDADES

Além de habilitar roupas e acessórios para o seu Sackboy durante o jogo, será possível comprar kits temáticos para montar versões miniatura de Sephiroth (*Final Fantasy VII*), Old Snake (*Metal Gear*), Kratos (*God of War*) e outras celebridades. A Sony já forneceu kits de criação para estúdios interessados em participar de *LBP*, como Disney e Team ICO.



Um dos grandes baratos é criar veículos e instalar foguetes potentes

Os produtores criaram suas fases usando o modo de edição do jogo

pela frente, poderá fazer igual e até melhorar.

O incentivo inicial é que os itens coletados pelo caminho são amostras de objetos, adesivos, texturas, estampas, mecanismos e uma porrada de peças e ferramentas que ficam disponíveis no modo de edição. Quando você decidir que é hora de criar, prepare-se para cair de costas com as infinitas possibilidades. É possível começar uma fase totalmente do zero e definir qual será o seu cenário, montar os objetos com a forma que quiser, criar personagens e seres para habitá-lo, definir como serão os quebra-cabeças interativos e os enigmas, montar armadilhas e a lista que segue é tão longa que daria para encher esta reportagem só com possibilidades do que você pode fazer. Não fique intimidado, achando que isso é serviço só para gênios: o sistema de criação é intuitivo, exige o uso de poucas ferramentas e é tão fácil que parece mentira.

Criar a estrutura visual é só o começo. Aqui você é uma divindade e deve definir a ação e vida de tudo. Ao criar um monstro genérico, por exemplo, é preciso definir sua inteligência artificial (como vai se mover, se deve pular ou não, quando deve entrar em ação, se deve agir agressivamente ou atacar só quando provocado, qual será a sua voz ou frases de diálogo e por aí vai). Todas as informações que você define ficam em um pequeno cérebro que deve ser acoplado ao personagem criado.

A liberdade criativa é o combustível de *LBP*, por isso não pense que só é possível criar fases típicas de plataforma. Minigames, pistas de corrida, jogos musicais e reconstruções de jogos clássicos estão entre as experiências favoritas de jogadores que já criaram e compartilharam durante os testes da versão beta. Isso é só o começo, e certamente veremos criações geniais pela frente – como um sujeito que criou um computador virtual absurdamente complexo dentro do jogo só para provar que inventou a primeira calculadora básica de *LBP*.

SIMPÁTICOS E EXPRESSIVOS

Não há quem resista ao charme dos sackboys e sackgirls. Não é só uma questão de visual, mas de carisma. No controle dos bichinhos, é possível usar o direcional digital para mudar suas expressões e demonstrar o seu humor sem precisar escrever uma palavra. Os sentimentos disponíveis são tristeza, felicidade, medo e raiva, sendo que cada um conta com três níveis de intensidade. Para completar, os analógicos controlam os braços das criaturinhas e permitem fazer gestos engraçados ou esbofetear alguém.

AVALIAÇÃO DO GÊNERO

AVENTURA

Interação com os cenários: ★★★★★
Sistema de câmera: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★
Design de Cenários: ★★★★★
Colecionáveis: ★★★★★

No multiplayer, o que vale é coletar mais bolinhas e acumular mais pontos do que os seus amigos sackboys

Por Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 8,0 BOM

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

Infelizmente nem sempre os seus companheiros fazem o que você pede

→ **Produtora:** Gearbox Software → **Distribuidora:** Ubisoft → **Console:** PS3
→ **Gênero:** Tiro → **Jogadores:** 1 a 8 → **Online:** Sim

A guerra não é mais o único problema que assombra a vida dos pobres soldados

O primeiro *Brothers in Arms* foi lançado em 2005 com uma proposta que vinha na contramão dos títulos mais famosos de guerra da época. Nada de tiroteios desenfreados como os vistos em *Medal of Honor* ou *Call of Duty*, longe disso, a idéia aqui é comandar uma tropa e invadir os locais de forma ordenada. O foco dos jogos da franquia é no enredo, carregado em drama e ação. A mistura deu certo e *Brothers in Arms* chega à nova geração, sem decepcionar e conquistando ainda mais espaço entre os fãs de jogos de guerra.

FANTASMA DA GUERRA

A trama escolhida desta vez é a Operação Market Garden, um plano criado pelo Marechal Montgomery para capturar pontes estratégicas nos países dominados pelo nazismo. Infelizmente, esse plano de ataque foi mal sucedido e essa é trajetória que os jogadores têm a chance de acompanhar. Acontece que Baker e sua tropa estão esgotados de outras operações e isso já está afetando o psicológico dos soldados, tanto que em alguns momentos eles passam a ser assombrados por aparições de companheiros mortos.

Em meio a estes traumas, os soldados precisam avançar no campo inimigo e cabe a você controlar tudo e criar a melhor estratégia para conseguir isso. Como nos jogos anteriores, a habilidade do jogador é que estabelece a dificuldade do jogo. Caso você resolva correr na direção dos inimigos, sem planos, no melhor estilo Rambo, com certeza vai achar o jogo complicado e até frustrante. Agora se você estudar o cenário, a posição dos inimigos e conseguir dar as ordens certas, pode tornar tudo relativamente mais fácil.

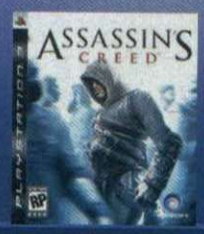
Relativamente, porque a inteligência artificial do jogo não é lá das melhores. Muitas vezes você dá uma ordem para que um soldado da sua tropa faça um caminho e ele simplesmente teima em fazer o mais curto, passando em frente ao fogo cruzado.

Outro problema do jogo é a falta de cuidado com o visual. *Hell´s Highway* não parece ter sido projetado com o pensamento na nova geração. Os personagens não são bem modelados, os cenários simples demais e tudo tem cara de ultrapassado. Isso não atrapalha a diversão, mas com certeza torna tudo muito menos atraente.

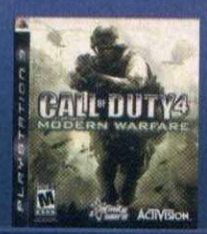
Se não bastasse os problemas da guerra heróis sofrem com "assombrações"

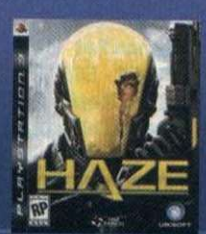
LANÇAMENTOS DE JANEIRO

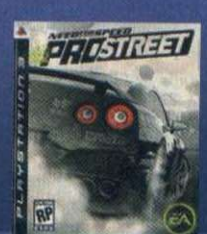
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL - PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE


assassins creed

blacksite area 51

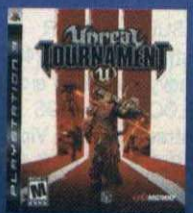

call of duty 4 modern warfare

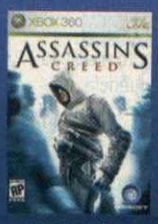

haze

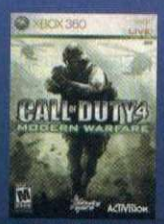

need for speed pro street

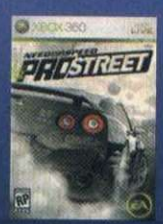
Half-Life 2

uncharted drake's fortunee


unreal tournament


assassins creed


call of duty 4 modern warfare


need for speed pro street

dragon ball z budokai tenkaichi

fire emblem radiant dawn

ghost squad

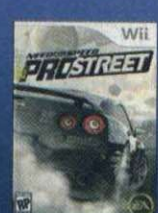
dragon ball z budokai tenkaichi

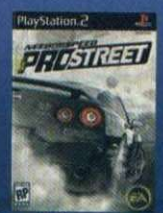
mario & sonic at the olympic games

mendal of honor heroes 2

resident evil umbrella chronicles

super mario galaxy


need for speed pro street


need for speed pro street

castlevania dracula x

medal of honor heroes 2

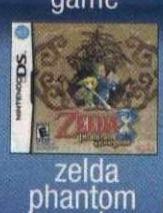
silent hill origins

the simpsons game

contra 4

the simpsons game

star wars


zelda phantom hourglass

ultimate mortal kombat

Televendas: (11) 3825.7600

Tudo em 3x sem juros

Por Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 4,5 MÉDIO

FRACTURE

→**Produtora:** Day 1 Studios →**Distribuidora:** LucasArts →**Console:** PS3
→**Gênero:** Tiro →**Jogadores:** 1 a 12 →**Online:** Sim

Tão empolgante quanto assistir ao horário político, o game é um sonífero

As guerras já foram exploradas de forma exaustiva, assim como os jogos desta nova geração já abusaram do gênero tiro. A quantidade de lançamentos deste tipo é tão grande que, para que um jogo se destaque, é necessário ter algum novo (e bom) truque na manga. Esta sempre foi a promessa dos produtores de *Fracture*: um sistema de física inovador, em que a deformação do cenário aconteceria em tempo real e seria provocada pelo próprio protagonista.

O CLONE

A história de *Fracture* se passa 150 anos no futuro e é só isso que você precisa (e vai querer saber) até o final do jogo. O resto é uma mistura insossa de guerra e ficção cientifica que não consegue cativar o jogador em nenhum momento até o fim do jogo.

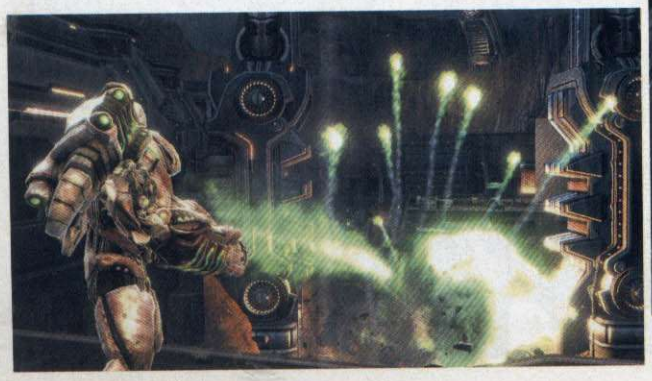
Em meio a esse marasmo está Jet Brody, um soldado tão sem graça quanto o enredo do game. O personagem parece ter saído de dezenas de jogos desta geração. Totalmente genérico, sem expressão ou traço peculiar: perfeito para ser encaixado em qualquer outro jogo. Infelizmente essa não é uma característica particular de Brody, tudo em *Fracture* parece ser cópia de tudo. A coisa fica ainda pior quando surgem os inimigos na tela. Fica praticamente impossível diferenciar um adversário do outro, tamanha a semelhança entre eles e, se não fosse a cor da roupa, nem mesmo os seus aliados seriam identificáveis.

TERREMOTO PORTÁTIL

A única característica singular de *Fracture* é a arma que Jet Brody carrega. Ela é capaz de provocar deformações em tempo real nos terrenos do jogo e essa característica é explorada exaustivamente durante toda aventura. Com esse recurso o nosso herói pode provocar depressões que revelam passagem escondidas, como túneis e cavernas, ou então, criar elevações, como morros, para passar por cima de muros ou chegar a prédios antes inacessíveis.

A idéia é ótima e também pode ser aplicada para formar barreiras instantâneas entre você e os inimigos. Também é possível isolar e esmagar inimigos usando essa capacidade. Infelizmente isso não é o suficiente para salvar o jogo, mas certamente essa nova tecnologia será aplicada em futuros títulos que tenham a felicidade de explorar essa novidade com maior cuidado.

Uma mistura sem graça de guerra e ficção



Cenário genérico e sem personalidade, Fracture parece com todo jogo de tiro

Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo 8Mb

1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 | 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 | 36X R$ 293,00

ou apenas:
R$ 599,00
à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

1 Memory Stick 2Gb

6X R$ 156,07 | 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 | 36X R$ 34,33

ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

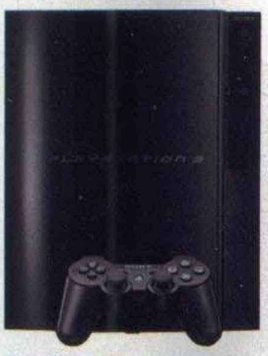
Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64
36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57
36X R$ 132,66

ou apenas:
R$ 2.490,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "**dois**" Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

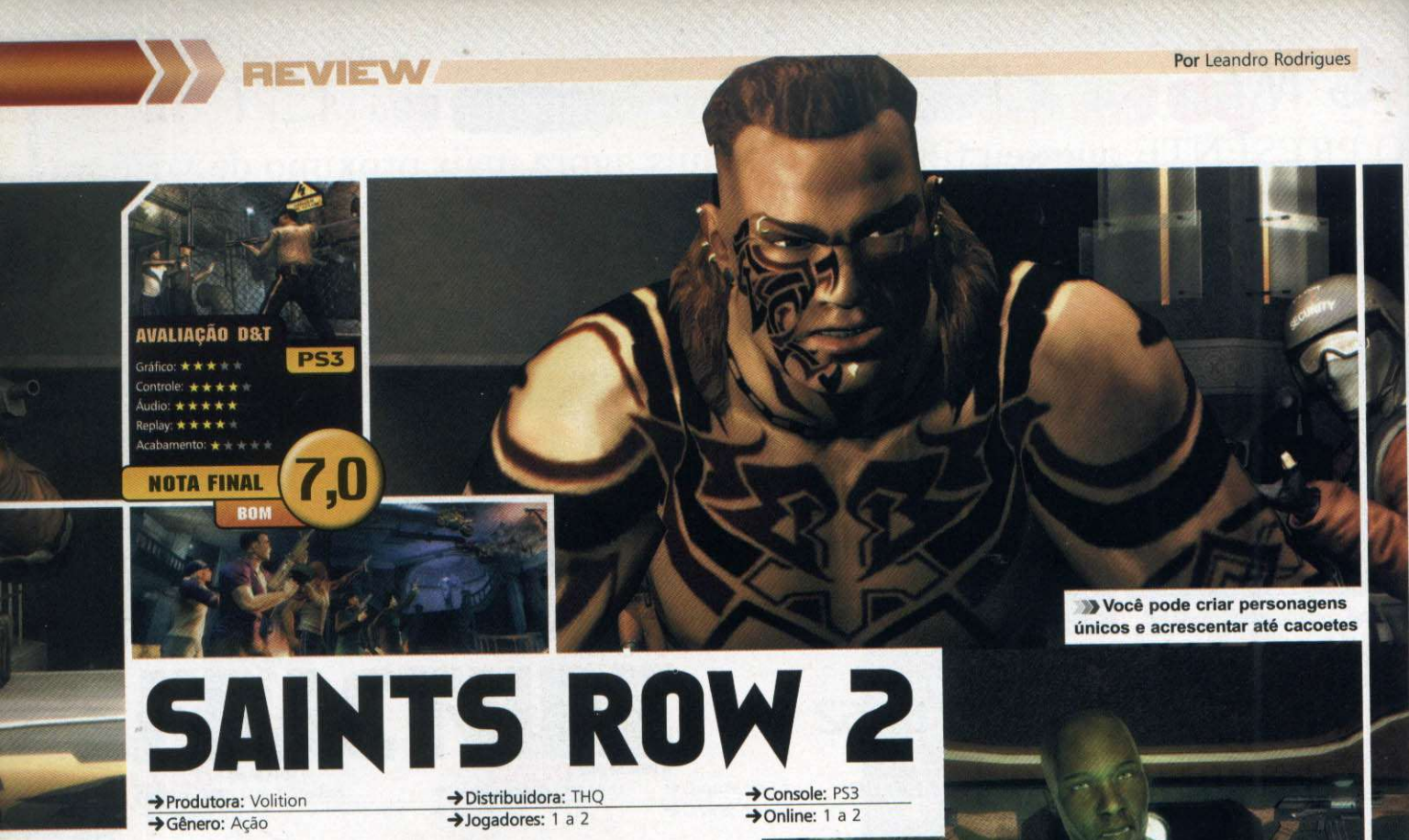
Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO... ...BRASIL!

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Por Leandro Rodrigues



AVALIAÇÃO D&T PS3

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 BOM

Você pode criar personagens únicos e acrescentar até cacoetes

SAINTS ROW 2

→Produtora: Volition
→Gênero: Ação
→Distribuidora: THQ
→Jogadores: 1 a 2
→Console: PS3
→Online: 1 a 2

O melhor clone de GTA finalmente chega ao PS3 detonando

O primeiro *Saints Row* chegou a ser anunciado para o PlayStation 3, mas acabou sendo cancelado, com a desculpa de que os produtores preferiam dedicar o seu tempo para fazer o segundo jogo da série. Finalmente *Saints Row 2* ficou pronto e o resultado deve agradar aos jogadores que já se cansaram circular pelas ruas de Liberty City em *GTA IV*.

UM VASTO MUNDO DE OPÇÕES

O jogo começa de onde parou o primeiro, ou seja, quem não jogou no Xbox fica perdidinho. Na verdade o que aconteceu no primeiro é que o seu personagem foi dado como morto no final do jogo, mas na verdade foi enviado para cumprir pena em uma prisão de segurança máxima. Seu primeiro objetivo é fugir da prisão e é nisso que se baseia o tutorial. Depois disso, você está de volta as ruas de Stilwater e precisa "montar" o seu personagem. As opções são inúmeras e só vão crescendo com o decorrer da aventura. Também é possível aplicar essas opções em carros e localidades. Escolher o estilo do seu personagem também vai moldar a personalidade e o respeito que ele vai ter diante das outras gangues.

Com tudo pronto, é hora de ressuscitar os Saints, a sua gangue, e partir para as missões. Elas consistem em dominar bases de gangues rivais, eliminar alvos ou resgatar e/ou escoltar parceiros. Fora isso, existem algumas missões engraçadas que servem para aumentar a sua barra de respeito. As novidades ficam por conta das missões extras: a Fuzz, onde você vira um policial e precisa gravar os acontecimentos mais bizarros das ruas de Stilwater; o Septic Avenger, onde você precisa desvalorizar as propriedades locais – vale quebrar, pixar ou tornar a vizinhança perigosa. Outra divertida é se tornar o guarda-costas de uma estrela local, sua função é fazer a segurança do cara evitando problemas com fãs.

Infelizmente, em meio a tanta coisa boa para fazer, é possível notar vários problemas, como falta de um bom sistema de colisão e gráficos fracos, principalmente nas texturas e na modelagem dos personagens. Mas nada disso diminui a quantidade de horas de diversão proporcionadas por *Saints Row 2*.

Violento e engraçado, SR2 é feito sob medida para quem gosta de diversão sem data para terminar

D'Games

- Assistência Técnica Especializada.
- Aceitamos seu Vídeo Game como forma de pagamento

Nintendo Wii
R$ 950,00

PLAYSTATION 3
R$ 1150,00

XBOX 360
Consulte

Promoção 1
PS2 Slim
R$ 370,00
(somente à vista)
2 controles
10 jogos + brinde
3 anos de garantia

PSP
R$ 450,00

DS Lite
R$ 370,00

Promoção 2
PS2 Slim
R$ 450,00
(somente à vista)
2 controles
1 memory card
10 jogos
3 anos de garantia
1 bolsa + brinde

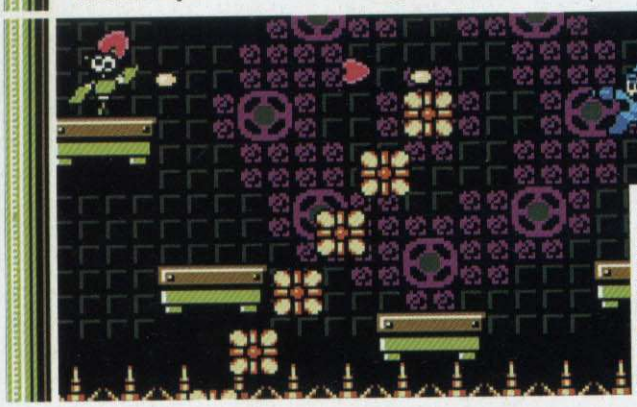
Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj. 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3229-8946

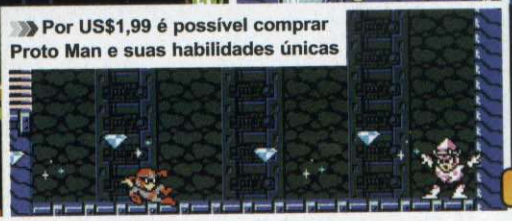
Shopping São Paulo
Rua Santa Ifigênia, 364 - Lj. 1 e 2
Santa Ifigênia - São Paulo - SP
Tel.: 3224-0296

Shopping JK
Rua Santa Ifigênia, 180 - Lj.
Santa Ifigênia - São Paulo -
Tel.: 3326-0765

MEGA MAN 9

→Produtora: Inti Creates →Distribuidora: Capcom →Console: PS3
→Gênero: Ação →Jogadores: 1 →Online: Não





Por US$1,99 é possível comprar Proto Man e suas habilidades únicas

AVALIAÇÃO D&T PS3
Gráfico: ★★★★☆
Controle: ★★★★☆
Áudio: ★★★★☆
Replay: ★★★☆☆
Acabamento: ★★★★☆
NOTA FINAL 8,0 BOM

Capcom mostra que tem coragem e lança novo episódio de Mega Man com estilo retrô

Há quem diga que o lançamento de *Mega Man 9* é um retrocesso tecnológico. Balela! A fase 8-bit do personagem é a melhor de todas até hoje, então não há nada de errado em resgatar suas raízes com uma nova aventura com o mesmo visual de antigamente. Mesmo porque isso não impediu que novas idéias fossem incluídas na formula original. Ou seja, apesar de os inimigos ainda ressurgirem em certos pontos das fases e as seqüências de blocos que desaparecem continuarem tão difíceis como sempre, você não tem a sensação de estar jogando algo que já jogou antes e será surpreendido por diversos tipos de desafios e armadilhas inéditas.

Há algumas novidades meramente ilustrativas, como Splash Woman, a primeira mulher a surgir no quadro de chefes; e outras mais interessantes, como o modo Challenge, no qual o jogador encara desafios cruéis, como terminar uma fase sem morrer ou até sem nunca disparar sua arma.

Além das típicas esferas de energia e cápsulas que recarregam as armas especiais, agora há parafusos, que servem como moeda de troca para comprar vidas e outros itens que facilitam a sua vida. E acredite: você vai precisar de todos se não quiser enlouquecer. Afinal, como era de se esperar, o jogo é casca grossa.

O visual e a trilha sonora fazem com que você fique grudado em frente à TV

AVALIAÇÃO D&T PS3
Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★☆
Acabamento: ★★★★☆
NOTA FINAL 8,5 EXCELENTE

WIPEOUT HD

→Produtora: SCEE →Distribuidora: SCEA →Console: PS3
→Gênero: Corrida →Jogadores: 1 a 8 →Online: Sim

Alucinante, o game de corrida da Sony é capaz de tirar o sono dos jogadores

A franquia *WipeOut* nasceu no PlayStation em 1995 e de lá para cá ganhou inúmeras continuações. Mas nenhuma delas se compara a *WipeOut HD*: a primeira versão para nova geração é simplesmente alucinante. Vendido por US$ 20 na PlayStation Store, o jogo é uma compilação de elementos dos jogos anteriores, mas com muitos recursos só possíveis na nova geração. A sensação que se tem ao ligar *WipeOut* pela primeira vez é de uma overdose de sentimentos. Primeiro pela mistura de cores e luzes psicodélicas, depois pelo som empolgante e vibrante com trilhas sonoras remixadas. Tudo rodando a uma taxa de 60 quadros por segundos e com resolução a 1080p.

Dentro do jogo existem vários modalidades, todas mantendo o clima alucinante visto na apresentação do jogo. O mais comum, é óbvio, é aquela corrida em que vence quem chegar – vivo – em primeiro lugar. Também existem corridas contra o tempo, mas que não empolgam tanto quanto o modo principal.

Infelizmente essa empolgação acaba esbarrando na dificuldade do jogo. Em alguns momentos, chega a ser desesperador o fato do adversário sempre conseguir acertar você nos momentos cruciais, mas evitar isso é só uma questão de habilidade, que vem com o tempo.

PLAY GAMES

www.mdgamesps2.com.br

- 1 PLAYSTATION 2 NOVO
- 2 CONTROLES ORIGINAIS
- 1 ANO DE GARANTIA TOTAL

POR APENAS R$ 520,00
PROMOÇÃO LIMITADA

3333-7925
3331-7286

X-BOX 360 PREMIUM ou HALO
COM 2 CONTROLES HD 20 GB
A PARTIR DE
R$ 1.450,00

PLAYSTATION 3 40 GB
+ 1 jogo
R$ 1.400,00

NINTENDO Wii
C/ 2 CONTROLES
A PARTIR DE
R$ 1.300,00

ASSISTÊNCIA TÉCNICA PRÓPRIA
ACESSÓRIOS EM GERAL

SONY PSP
R$ 700,00

1 DS + 1 jogo
R$ 580,00

LEADERSHIP GAMER
Prepare-se
6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.
6709 - Kit Teclado & Mouse Intruder
6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.
6022 - Sistema 2.1 Red in Blac
6860 - Mouse Ótico Fighter
6730 Joystick Pilot Pro
6941/6942 - Mouse Ótico Gamer
6861 - Mouse Ótico Survivor
www.leadership.com.br

e desafie seus limites

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

Por Gilsomar Livramento

AVISO

A seção Spoiler surgiu na edição 80 da D&T e, desde que foi cancelada, é a mais pedida dos leitores. Pois bem, ela voltou para ficar. Para quem não conhece, esta seção serve unicamente para contar as histórias dos melhores jogos, complexas até para quem manja da lingua inglesa. Por isso, leia apenas se quiser saber sobre informações avançadas, como o final dos jogos, por exemplo.

ZONE OF THE ENDERS

Colonização espacial com cara de anime criada por Kojima, o pai de Metal Gear

As belas máquinas de guerra têm traços de deuses egípcios

Criado por Hideo Kojima, pai de games renomados como *Snatcher* e *Metal Gear*, *Zone of the Enders* é um clássico da geração PS2. Ficção científica de primeira, a série revela um futuro não muito distante em que os humanos investem na colonização espacial em busca de novas fontes de energia e recursos naturais, já que a Terra está praticamente esgotada. *Zone of the Enders* é uma combinação bela em estilo anime de tramas espaciais e máquinas inspiradas nas formas de deuses egípcios. Uma obra de arte sem igual.

SALVAÇÃO DA HUMANIDADE

No início do século 21, os recursos naturais do planeta Terra eram escassos, quase esgotados. A crise chegou ao ápice em 2014, com o amplo crescimento populacional. As nações se uniram para buscar uma solução e anunciaram o início do projeto Orbital Transport Concept, ponto de partida para a colonização espacial.

Em 2020, a chama do desenvolvimento espacial foi reacendida com o primeiro apoio para a colonização definitiva da Lua. Dois anos depois foi concluída a construção do posto de coleta avançado L1 em Marte. Em 2027, o lançamento de um satélite-âncora na órbita de Marte foi um sucesso, pontapé inicial para a construção do primeiro transporte orbital.

Após alguns anos, o Projeto Internacional do Conceito de Colonização de Marte veio a público. No ano de 2040, uma sonda espacial não-tripulada descobriu uma misteriosa amostra de terra em Callisto, uma das luas do planeta Júpiter. O projeto de transporte orbital foi concluído em 2045.

A humanidade aderiu em escala global à era espacial. A empresa NUT Ltd. (Neredium Universal Technology) se antecipou no desenvolvimento de projetos com a primeira geração de LEV (Laborious Extra-Orbital Vehicle, um robô criado para trabalhar na construção de estações e colônias espaciais), aumentando significativamente a quantidade de recursos nas estações de escavação lunar.

Em meados de 2052, a humanidade já havia se estabelecido em colônias em Marte, iniciando o primeiro estágio do projeto Terraforming, que pretendia adaptar o planeta vermelho para sustentar a vida humana. A prioridade, no entanto, era desenvolver a fusão nuclear como alternativa aos combustíveis comuns, de forma a possibilitar a permanência humana em Marte. Onze anos depois, as Nações Unidas anunciaram que as reservas de combustível fóssil se esgotaram.

No ano de 2067, em Callisto, uma sonda espacial descobriu o mineral Metatron, o que desencadeou a era da Dependência Espacial. Porém, somente em 2068 tem início a migração massiva para as colônias L4 e L5 –mais de 20 milhões de pessoas passaram a habitar essas colônias lunares. O rápido desenvolvimento da tecnologia das LEV transformou-as em armaduras de trabalho espacial. Cinco anos mais tarde foram iniciadas as contruções das instalações Phobos e Deimos, nas luas de Marte.

REVOLUÇÃO DO TRANSPORTE ESPACIAL

Ao longo dos anos, cientistas testaram maneiras de aplicar o mineral Metraton como fonte de energia em equipamentos elétricos. O ano 2130 marcou a construção de instalações permanentes em Antilia, uma colonial artificial construída na órbita de Europa, outro satélite de Júpiter, que servia como base de extração dos recursos minerais do planeta.

O primeiro estágio do projeto Terraforming foi concluído e iniciou-se o próximo passo, a colonização em larga escala – na mesma época em que o desânimo quanto ao desenvolvimento de novas estações lunares parecia se instaurar.

Em 2135 ocorreu a primeira contaminação bacteriana em uma das colônias de Marte, fato que incitou multidões a migrarem de volta à Terra. Temendo uma contaminação em grande escala, as nações da Terra criaram o Earth Block, uma lei para intensificar a barreira de quarentena.

Dez anos depois, a construção da catapulta Urenbeck – uma estação de impulsão de massas usada para lançar espaçonaves em altíssima velocidade, utilizando a distorção espacial e seu poder de restauração para viagens rápidas entre os planetas – no posto avançado de Deimos foi concluída. Assim teve início a revolução do Transporte Espacial. A colonização total de Marte foi acelerada, obrigando os líderes a criar um sistema de controle rígido.

No ano de 2157 ocorreu o incidente na colônia de Candor, fato que gerou a discórdia entre o Earth Block e os Enders (termo usado pelos habitantes da Terra para se referir aos homens que vivem nos confins do espaço). No ano seguinte, os imigrantes rejeitados unem-se para fundar a BAHRAM, unidade militar anti-Terra, situada no condado de Vacilia, em Marte.

Diante da nova situação, secretamente a

Jehuty, um dos mais poderosos Orbital Frames e uma das chaves de ativação da fortaleza Aumaan

NUT Ltd. usou o Metraton para desenvolver o Orbital Frame, um avançado modelo LEV criado para combate. Os ânimos foram acirrados por uma série de tragédias nos anos seguintes. Em 2167 ocorreu um ataque terrorista a Deimos, cometido por um dos oficiais de BAHRAM. O objetivo era capturar um Orbital Frame em desenvolvimento e usá-lo contra a UNSF (United Nations Space Force), acontecimento que expôs dois novos Orbital Frames. O fato comprometeu as fronteiras interplanetárias, principalmente a estação de Deimos. Desde então, a tensão entre Terra e Marte cresceu dramaticamente. Em 2172, a UNSF ocupou Antilia por meio da força e, no ano seguinte, em retaliação, a agitação política obrigou os imigrantes de Marte a deixarem a Terra.

ZONE OF THE ENDERS (PLAYSTATION 2)

A colônia de Antilia é alvo da facção de BAHRAM, e no meio da turbulenta situação está Leo Stenbuck, que tenta se proteger do calor da batalha. Durante sua fuga, ele acidentalmente entra no cockpit da mais avançada máquina de combate, o Orbital Frame Jehuty. A colônia está sob intenso ataque quando A.D.A. – a sofisticada Inteligência Artificial instalada em Jehuty, capaz de interpretar a linguagem humana e evoluir – responde à presença de Leo e entra em modo de combate. A súbita vitória do jovem em seu primeiro confronto contra um robô inimigo faz com que A.D.A. classifique Leo como um Runner (piloto qualificado) que deve levar Jehuty ao planeta Marte, evitando que a máquina caia nas mãos erradas.

Apesar de seu destino parecer claro, Leo reluta em assumir tamanha responsabilidade. A situação começa a mudar quando Celvice Klein, uma bela jovem que trabalha como voluntária cuidando de órfãos em uma igreja – além de ser o amor de infância de Leo –, foge durante um ataque aéreo e Leo, pilotando Jehuty, ajuda a garota. Durante a jornada, A.D.A. procura ajudar o jovem e o ensina como proceder na destruição de seus inimigos, mas não entende porque Leo é tão "ilógico" em seus atos baseados em sentimentos. Ao mesmo tempo, Leo tenta ensinar A.D.A. que destruição nem sempre é o caminho para resolver certas situações, gerando diversos conflitos e aprendizados, tanto por parte do jovem quanto pela Inteligência Artificial.

A missão de levar Jehuty para Marte é constantemente frustrada pelas aparições da oficial Viola, líder da linha de ataque do exército de BAHRAM. Ela é uma mulher fria, persistente e não teme a morte, tendo como única meta capturar Jehuty. Viola fica furiosa ao saber que o piloto da máquina é apenas uma criança, que a derrota algumas vezes. Frustrada por ser poupada por Leo duas vezes, Viola tenta enfurecê-lo com a intenção de travarem uma batalha até o fim. Para tanto, ela acerta um tiro em Celvice, fazendo Leo partir para o ataque.

Nohman e Dingo trabalharam juntos no passado e, em Zoe2, se tornaram inimigos mortais

A evolução da inteligência artificial A.D.A. torna Jehuty cada vez mais poderoso

Paralelamente, Leo tem problemas com o piloto Rock Thunderbird, um trabalhador do serviço de transporte da espaçonave Atlantis, e sua auxiliar Elena Weinberg – a missão de levar Jehuty para Marte seria deles.

Em meio aos acontecimentos está Nohman (seu verdadeiro nome é Ridley Hardman, filho de Rikoah Hardman, o homem por trás das pesquisas do Metatron), figura central do projeto Aumaan. A persistência obsessiva de Viola em seu Orbital Frame resulta na destruição de ambos. Após o combate, surge mais um Orbital Frame incrivelmente poderoso: Anubis. Rapidamente, A.D.A. detecta a ameaça e alerta Leo de que ele não deve confrontar tal inimigo, pois Anubis é um "outro" Jehuty ainda mais poderoso. O confronto, no entanto, é inevitável e tudo que Leo pode fazer é evitar os ataques até conseguir fugir para a nave Atlantis.

Celvice sobreviveu ao ataque de Viola, para alegria de Leo, e o jovem agradece a A.D.A. por salvá-lo. A máquina retribui o gesto de gratidão e revela sua missão em Marte: penetrar na fortaleza militar de Aumaan e se auto-destruir. Elena Weinberg revela que o programa de auto-destruição de A.D.A. foi inserido pela UNSF como último recurso no caso de BAHRAM capturar Jehuty. A.D.A. se justifica e diz: "É para isto que eu existo, este é o propósito daqueles que não possuem vida". Para impedir que A.D.A se destrua, Leo a desativa e esconde Jehuty no planeta Callisto.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER (PLAYSTATION 2)

Em Callisto, um dos satélites de Júpter, o minerador Dingo Egret trabalha sob o frio intenso dentro de um LEV, quando seu radar detecta um imenso objeto no subterrâneo. Trata-se do Orbital Frame Jehuty. Ao mesmo tempo, a instalação é atacada pelas forças de BAHRAM e uma mulher pede para Dingo embarcar em Jehuty. Assim, A.D.A. é ativada e entra em modo de combate. Dingo parte para o ataque, disposto a salvar seu amigo Rick.

Após o combate, na segurança do hiperespaço, Dingo se pergunta o que as forças de BAHRAM faziam em Callisto e A.D.A. sugere perguntar aos tripulantes do cruzador espacial de onde a mulher o auxiliou. Mais tarde, em uma nova investida, surge o Obrital Frame Nephtis e uma voz familiar tenta contactá-lo: Viola. Dingo trabalhou no mesmo batalhão que ela quando serviu nas forças de BAHRAM, mas A.D.A. afirma que Viola morreu dois anos atrás, no ataque comandado por Nohman contra Antilia – Nephtis está sendo pilotada por uma Inteligência Artificial que assimilou a imagem e personalidade de Viola.

Dentro do cruzador espacial, Nohman se surpreende ao ver Dingo vivo (ele foi piloto do Esquadrão 6 de BAHRAM, seis anos atrás), e propõe a ele voltar a tomar parte da facção. Dingo se lembra de Nohman (foi ele quem matou seus companheiros de combate) e recusa. Mas, ao dar as costas, Dingo é baleado e, à beira da morte, precisa ser submetido a um tratamento especial.

Orbital Frame Anubis, a máquina de combate mais avançada sob controle de Nohman

Dois meses se passam e a piloto Ken Marinaris (a mulher que contactou Dingo durante o ataque em Callisto) deixa o rapaz na estação em Deimos. O corpo do rapaz sofreu várias modificações para prolongar sua vida, inclusive o implante de um coração mecânico, que é ligado ao sistema de força de Jehuty, criando uma dependência constante de estar conectado com a máquina para viver. Ken se revela uma espiã da UNSF e propõe a Dingo uma nova cirurgia se ele trabalhar para ela. Sua missão é deter Nohman.

Obrigatoriamente, Dingo responde a um sinal de SOS de um sobrevivente da UNSF, que lhe entrega uma arma capaz de penetrar o escudo da fortaleza militar de Aumaan. Ken também revela que Aumaan atualmente é uma fortaleza móvel, infinitamente mais poderosa que qualquer Orbital Frame. Ela foi construída paralelamente com Jehuty e Anubis, sendo os dois as "peças-chaves" que ativam a fortaleza. Nohman já tem Anubis e quer capturar Jehuty para usar o poder total da fortaleza Aumaan para escravizar Marte e a Terra.

MEMÓRIAS

Um robô de combate aproxima-se de Dingo e A.D.A. identifica o piloto como Leo Stenbuck. Ele pergunta quais são os propósitos do Runner de Jehuty, mas não obtém resposta. Após um breve bate-boca, Leo pergunta se Dingo pretende explodir o Orbital Frame no interior de Aumaan e A.D.A. explica sua programação suicida. Eles firmam um acordo: Leo acabará com a fortaleza se Dingo mantiver A.D.A. fora do alcance de BAHRAM.

Mais tarde Nephtis aparece e é derrotada. As tropas da UNSF estão sob forte ataque e Dingo recebe ordens de protegê-las, com autorização de matar os habitantes da cidade de Pacilia. Matar inocentes incomoda Dingo e A.D.A. acata as ordens dele de proteger tanto a UNSF quanto os inocentes. Nephtis surge novamente e é destruída definitivamente. Para ter ajuda em sabotar a fortaleza, Dingo recorre a seu velho amigo no exército de BAHRAM: o cientista Lloyd. Parte dos planos de Nohman são sabotados por Lloyd, que morre ao salvar Jehuty da destruição.

Leo envia uma transmissão a Dingo, informando que destruiu os LEV e prepara-se para a atacar Aumaan. Mas Leo não sabe que cinco cruzadores espaciais de BAHRAM estão prestes a atacá-lo. Durante esta intervenção, Dingo entra em contato com Elena Weinberg (agora capitã da nave Atlantis) e pergunta se ela conhece algum espião chamado Ken Marinaris trabalhando dentro das forças inimigas. Com a ajuda de Leo, Dingo consegue fazer os ajustes finais na programação de Jehuty graças às informações dadas pelo cientista Lloyd. Agora Jehuty está em pé de igualdade com Anubis. Ken entra em contato e revela a Dingo sua falsa identidade como espião, mas isso já não o surpreende. Dingo se lembra do pai dela, Richard Marinaris, um dos mortos do Esquadrão 6, mas a conversa termina quando Nohman captura Ken e provoca Dingo. Jehuty e Anubis travam uma batalha titânica; Leo aproveita as avarias de Anubis e ataca. Anubis é destruído, mas Dingo sente que foi "fácil demais". O verdadeiro Anubis se teletransporta para trás de Leo, enquanto o falso Anubis (que estava com Ken no cockpit) nada mais é do que uma manobra de diversão de Nohman.

Ken revela que a verdadeira fortaleza Aumaan encontra-se em Phobos. Nohman usa o poderoso ataque de Anubis carregado do material Metatron, danificando Jehuty. A catapulta de hipervelocidade lança ambos os robôs na superfície de Phobos, onde a batalha final tem início. Elena negocia com Dingo a derrota de Aumaan, prometendo que as forças da Terra não vão interferir com os assuntos de Marte (Dingo diz que ela responderá pessoalmente se essa promessa for quebrada).

MÁQUINA HUMANA

A batalha entre Anubis e Jehuty tem início. Pedaços se desprendem de Jehuty, que por fim consegue causar um dano crítico em Anubis, derrotando Nohman. Porém a fortaleza Aumaan foi ativada e o único meio de detê-la é usar o sistema de auto-destruição de Jehuty. Leo tenta impedir A.D.A. de seguir com o plano suicida, mas já é tarde: em 200 segundos Jehuty explodirá. Uma poderosa massa de energia se forma no canhão da fortaleza, gerando um campo de radiação destrutivo. Jehuty segue, se desfazendo em pedaços, para dentro do núcleo de energia. Dingo pede que A.D.A. concentre ao máximo a energia de Jehuty e atire contra o núcleo de Aumaan, mas ela não responde.

A esfera de energia cresce descomunalmente, engolindo Jehuty, que tem toda sua armadura esmigalhada. A cabeça de Anubis voa em meio à energia. Dingo força Jehuty a quebrar o protocolo e reagir, lançando os restos de Anubis contra o núcleo, danificando-o. Com o poder máximo de Jehuty, Dingo reboca o Orbital Frame de Leo para longe da onda de choque. Jehuty fica destroçado, mas a fuga é bem sucedida. Ken resgata Dingo, restaurando seu corpo para não mais depender de uma bateria gigante. Jehuty misteriosamente começa a restaurar sua estrutura e armadura, mas seu futuro ainda é incerto.

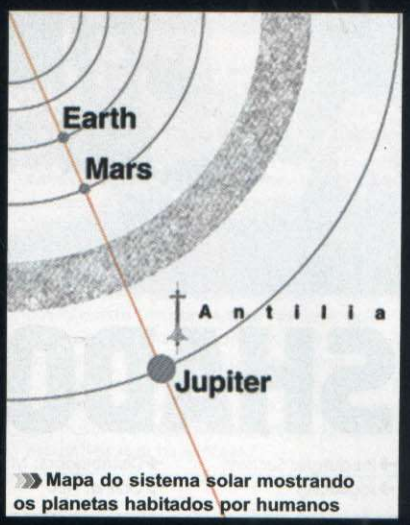
UNIVERSO MULTIMÍDIA

Para enriquecer *Zone of the Enders*, a Konami lançou um game para Game Boy Advance e licenciou um OVA (Original Vídeo Animation) e uma série em anime com 26 episódios. Cronologicamente, os extras são amarrados da seguinte forma:

- *Zone of the Enders: 2167 IDOLO* (OVA): passado em 2167, ano do incidente de Deimos e da criação do primeiro Orbital Frame Idolo, testado pelos soldados Radium Lavans (o protagonista) e Viola, ambos soldados do exército BAHRAM.

- *Zone of the Enders: Dolores, i* (série): os doze primeiros capítulos ocorrem cinco anos após os acontecimentos de *ZoE: 2167 IDOLO* e os demais episódios se passam após os acontecimentos do primeiro *ZoE* (PS2). A série mostra as aventuras do piloto de transporte espacial James Links, durante a entrega do Orbital Frame Isis à Terra. Dolores é a inteligência artificial que, diferente de A.D.A.,controla Isis sem depender de um piloto.

- *Zone of the Enders: Fist of Mars* (GBA): este híbrido de RPG tático com FPS se passa em 2173, um ano após o desfecho do primeiro game, mesma época em que o exército de BAHRAM invadiu Marte e tomou posse das estações Deimos e Phobos. Vale citar que neste período, Leo tenta esconder Jehuty em Callisto, fato que dá inicio a *ZoE: The 2nd Runner*.



Mapa do sistema solar mostrando os planetas habitados por humanos

Confronto de gerações: Jehuty encara um modelo normal de LEV

Por Leandro Rodrigues

SHADOW HEARTS

→Produtora: Sacnoth →Distribuidora: Midway Games →Console: PS2 →Gênero: RPG
→Jogadores: 1 →Online: Não →Escondido desde: 12 /11/2001

Este é com certeza um dos RPGs mais injustiçados do PS2

AVALIAÇÃO D&T PS2

Gráfico: ★★★★★
Controle: ★★★★★
Áudio: ★★★★★
Replay: ★★★★★
Acabamento: ★★★★★

NOTA FINAL 7,0 BOM

Emplacar um jogo no estilo RPG não é uma tarefa fácil, afinal de contas trata-se de um gênero feito para um nicho específico e muito exigente. Isso complica ainda mais quando o jogo em questão não foi pensado para o console em que foi lançado. Mas esse foi apenas um dos fatores que implicou para que *Shadow Hearts* não alcançasse a fama que merecia. *Shadow Hearts* nasceu graças a uma equipe de produtores da Squaresoft que não concordava com a política da empresa, que havia decidido focar suas forças na sua principal franquia, o *Final Fantasy*. Com isso esses produtores decidiram montar uma produtora independente, chamada Sacnoth. Mesmo tomando essa decisão, *Shadow Hearts* continuou sendo assombrado pela arrasadora franquia da Square e acabou não ganhando notoriedade.

MUITO CEDO OU TARDE DEMAIS?

À primeira vista, *Shadow Hearts* não impressiona e se você é daqueles que gostam de visual, provavelmente vai condenar o jogo a continuar no limbo. Parte desse problema se deve ao fato do jogo ter sido projetado inicialmente para PSone e portado às pressas para o PlayStation 2. Isso fica evidente pelas diferenças de cuidado e qualidade entre a primeira e a segunda parte do jogo.

Tudo começa com gráficos simples, no nível do PSone, sem nada de destaque. Mas quem não se deixar abater por essa falta de qualidade vai se surpreender com o passar do tempo. As animações melhoram, ganham mais fluidez e detalhes. Os cenários começam a contar com texturas mais elaboradas. Mas uma coisa é boa desde o começo: a modelagem dos personagens. Todos muito bem trabalhados, com riqueza de detalhes e animações muito boas para a data do lançamento.

AVENTURA POUCO INTERATIVA

Durante a maior parte do jogo, você fica lendo diálogos intermináveis entre os personagens da aventura, algo bem comum para jogos do gênero. Acontece que aqui os diálogos costumam ser bem maiores do que o padrão, algo que de certa forma é muito bom, já que o enredo de *Shadow Hearts* é sem dúvida o que mais chama a atenção. Superado esse problema, você pode desfrutar do sistema de batalha. Apesar de não ser algo inovador, na época ele era bem diferente.

OUTROS INJUSTIÇADOS

A falta de fama de *Shadow Hearts* prejudicou também as continuações da série. *Covenant* e *From the New World* são verdadeira obras primas, com qualidade só vista em RPGs de primeira linha. Infelizmente, apesar de serem até melhores do que o primeiro *Shadow Hearts*, ambos não emplacaram aqui no Ocidente, apesar do enorme sucesso que conquistaram no Japão.

As batalhas são controladas por um anel, o Judgement Ring

O visual não é dos melhores mas a história é simplesmente imperdível

TESOURO DE PRIMEIRA LINHA

Se *Shadow Hearts* não prende a sua atenção por um belo visual, o consegue com um enredo intrigante.

Você controla Yuri, um jovem que sofre por escutar uma voz dentro da sua cabeça. Essa voz teima em tentar guiá-lo e acaba o colocando no caminho de Alice, uma garota muito bonita, mas igualmente estranha. Ela parece possuir poderes especiais e por isso é perseguida pelo governo japonês. Para piorar tudo, ainda existe um misterioso homem que também está perseguindo Alice e que parece ser inimigo daquele governo.

Juntos, Yuri e Alice passam por diversas localizações na Ásia e na Europa em busca de explicações para os fatos estranhos que os cercam.

As batalhas são divididas em turnos e são aleatórias...

As batalhas são divididas por turnos e são completamente aleatórias – ou seja, você está andando pelo mapa e, do nada, aparece um inimigo -, mas o diferencial fica por conta do sistema pelo qual você desfere seus seus golpes: aqui tudo é influenciado por um anel, o Judgement Ring. Um sistema de ponteiros fica girando em volta do artefato e cabe a você apertar no momento certo. Sua precisão aumenta ou diminui os danos que você pode causar.

Outro fator que chama a atenção no jogo é a excelente trilha sonora. As melodias se encaixam perfeitamente em todos os momentos do jogo, variando das mais simples até as mais dramáticas, nos momentos cruciais da história.

Infelizmente a falta de cuidado com o acabamento, principalmente com a primeira parte do jogo – justamente onde a produtora precisava prender a atenção do jogador –, e também os ótimos concorrentes que o jogo tinha na época fizeram com que *Shadow Hearts* não caísse no gosto dos jogadores, mal que acabou afetando também as suas continuações. Mas isto é assunto para uma outra edição.

PRODUTOS BIZARROS

Saiba quais são as novidades mais quentes (e estranhas) de novembro

A crise está assustando todo mundo, o dólar está subindo sem parar, e mesmo assim as empresas não param de criar acessórios para mexer com os consumidores compulsivos. E para conseguir esse feito eles não economizam na criatividade, e os acessórios mais esdrúxulos do mundo pipocam em todos os cantos. Agora só cabe a você escolher o seu estilo.

NÃO LEVANTE POR NADA

Feito de material muito confortáve,l esse pufe se conecta ao seu console, à TV de alta definição ou então a um MP3 Player, sem a necessidade de fios espalhados pela sala.

→Fabricante: Perpetual Kid
→Onde Encontrar: www.perpetualkid.com
→Preço Médio: £ 99,00 (libras)

COFFIN CASE HARD FLIGHT CASE

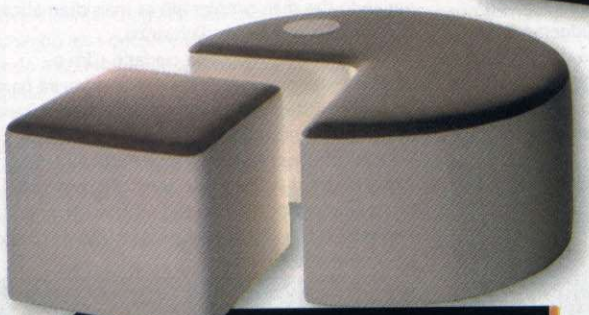
Quer carregar sua guitarra para qualquer lugar em grande estilo? Então este case foi feito sob medida para você. Trata-se de uma miniatura de um caixão, com acolchoado interno para você levar tudo com muita segurança.

→Fabricante: Mad Catz
→Onde Encontrar: www.perpetualkid.com
→Preço Médio: US$ 89,99

VESTINDO A CAMISA

Rock Band é um jogo capaz de despertar paixões, levando várias pessoas a se reunirem para fingir que sabem tocar um instrumento musical. Se você é uma dessas pessoas, agora pode externar seu entusiasmo com a Electronic Drum Kit Shirt. Essa camiseta reproduz sete sons diferentes, que são acionados pór pequenos petelecos nos respectivos instrumentos.

→Fabricante: Think Geek
→Onde Encontrar: www.thinkgeek.com
→Preço Médio: US$ 29,99



SOM NA MEDIDA CERTA

O 500XL Desktop Earbud Speakers é um acessório feito para quem está procurando uma maneira de amplificar o som do PSP. Trata-se de uma réplica dos fones de ouvidos de um iPod, só que 500 vezes maior. O produto conta com amplificador interno, com potência de 3 watts.

→Fabricante: Think Geek
→Onde Encontrar: www.perpetualkid.com
→Preço Médio: US$ 39,99

PUFF NOSTÁLGICO

A Qayot, uma marca italiana de móveis, criou um pufe com o sugestivo nome de Puff Man, uma alusão ao jogo Pac Man. Cada um dos móveis pesa 32 quilos, possui base de madeira e é coberto com um tecido impermeabilizado que pode ser retirado para limpeza. A empresa não divulgou o preço do produto, mas diz que pretende licenciar a linha Puff Man pelo mundo.

→Fabricante: Qayot
→Mais Informações : www.qayot.it

A Gazeta de Game City

Game City, Novembro de 2008

Informativo Mensal produzido pela Metrópole Games

Eventos sobrenaturais voltam a assombrar a cidade

O terror está a solta em grandes produções como Alone In The Dark, Condemned, Obscure, no novo Silent Hill Homecoming, Siren e outros. Prepare-se para grandes sustos e muita diversão.

por RICARDO CAMPOS
Arte por NAÇÃODESIGN

A Metrópole Games tem o melhor para sua diversão: games irados, acessórios diferenciados e os principais consoles. Além disso, parcelamos no cartão de crédito. Temos todos os lançamentos. Para conhecer nosso catálogo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para nós. Teremos prazer em lhe atender. A Metrópole Games tem o melhor para sua diversão: games irados, acessórios diferenciados e os principais consoles. Além disso, parcelamos no cartão de créditos. Temos todos os lançamentos. Para conhecer nosso catálogo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para neos. Teremos prazer em lhe atender. A Metrópole Games tem o melhor para sua diversão: games irados, acessórios diferenciados e os principais consoles. Além disso, parcelamos no cartão de crédito. Temos todos os lançamentos. Para conhecer nosso catálogo de jogos acesse: www.metropolegames.com.br, ou se preferir, ligue para nós

BAJA: Edge of Control

B

BAJA: EDGE OF CONTROL

PS3

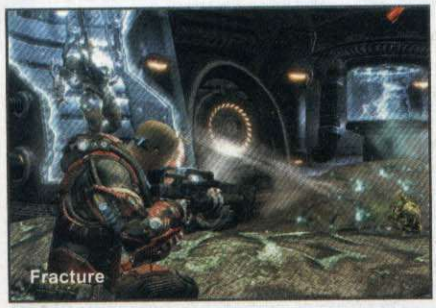
Destrave Tudo
Para destravar tudo no jogo, durante o jogo entre no menu Cheats e coloque a palavra SHOWTIME.
Destrave Todas as Peças
Para destravar todas as peças, durante o jogo entre no menu Cheats e coloque a palavra SUPERMAX.

F

FRACTURE

PS3

Roupa Nova
Libere uma roupa nova para usar no modo Campaign. Para isso, durante o menu principal do jogo faça a seguinte seqüência: ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, →, ↓.


Fracture

K

KARAOKE REVOLUTION

PS2

– Aula de Canto
Escolha o código que você deseja usar e execute-os no menu principal do jogo:
Destrave Todas as Músicas: ●, ■, ●, ■, ↑, ↓, ←, →, L3, R3.
Destrave Todos os Cenários: ●, ■, ●, ●, ↑, ↓, ←, ↓, R3, R3.
Destrave Todas as Roupas: ■, ●, ●, ■, ↑, ↓, ←, →, R3, L3.
Destrave Todos os Vídeos: ■, ■, ●, ●, ↑, ←, →, ↑, L3, R3.
Destrave Todos os Personagens: L3, L3, R3, L3, ↑, ←, ↑, →, ■, ■.
– Gráficos Loucos
Escolha o código que você deseja usar e execute-os no menu principal do jogo:
Mude as animações: L3, R3, L3, R3, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ■
Cabeças pequenas: ↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ↓, ↑, ●, ■.
Cabeças grandes: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, ●, ■.
Olhos grandes: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■.
Personagens de vidro: →, ←, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ■.
Microfone em forma de banana: R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, →, ←, ●, ↑.
Microfone em forma de escova de dentes: R3, R3, L3, L3, ↓, ↓, ●, ■, ●, ■.
Platéia parada: R3, R3, R3, R3, ↑, ←, →, ↓, ●, ●.

KUNG FU PANDA

PS3

Lista de Trapaças
Durante o menu principal do jogo faça as seguintes seqüências:
Destrave Todos os Movimentos: ↑, ↑, ←, →, ←.
Destrave Todos os Personagens: ←, ↓, ←, →, ↓.
Cabeças Grandes: ↓, ↑, ←, →, →.
Chi Infinito: ↓, →, ←, ↑, ←.
Invulnerável: ↓, ↓, →, ↑, ←.
Roupa (Dragon Warrior): ←, ↓, →, ←, ↑.

L

LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

PS3

– Códigos de Trapaças
Dentro da Bat Caverna, siga até o computador, entre no menu Cheats e digite o código que você quer habilitar:
Energia extra - ML3KHP
Bumerangues rápidos – JRBDCB
Monte as peças rapidamente - EVG26J
Ande mas rápido - ZOLM6N
Bumerangues que congelam - D8NYWH
Recuperando energia - HJH7HJ
Invencibilidade - JXUDY6
Detector de minikits - ZXGH9J
Detector de peças - KHJ544
Detector de power Brick - MMN786
Multiplicador X2 - N4NR3E
Multiplicador X4 - CX9MAT
Multiplicador X6 - MLVNF2
Multiplicador X8 - WCCDB9
Multiplicador X10 - 18HW07
– Destrave Personagens e Veículos
Dentro da Bat Caverna, siga até o computador, entre no menu Cheats e digite o código que você quer habilitar:
Alfred - ZAQ637
Batgirl - JKR331
Bat Tank - KNTT4B
Bruce Wayne - BDJ327
Bruce Wayne's Jet - LEA664
Catwoman - M1AAWW
Catwoman's Motorcycle - HPL826
Commissioner Gordon - DDP967
Garbage Truck - DUS483
Harley Quinn's Truck - RDT637
Mad Hatter - JCA283
Mad Hatter's Boat - M4DM4N
Mad Hatter's Glider - HS000W
Man Bat - NYU942
Mr. Freeze's Car - BCT229
Mr. Freeze's Girl XVK541
Mr. Freeze's Henchman - NJL412
Nightwing - MVY759
Penguin's Henchman - BJH782
Poison Ivy Henchman - GTB899
Police Bike - LJP234
Police Boat - PLC999
Police Helicopter - CWR732
Police Officer - JRY983
Police Sniper - HKG984
Police Van - MAC788
Riddler's Henchman - XEU824
Riddler's Plane - HAHAHA
Robin's Sub - TTF453
Sailor - NAV592
Scientist - JFL786
Security Guard - PLB946
Soldier - MKL382
SWAT Officer - HTF114
The Joker (Tropical) - CCB199
The Joker's Henchman - UTF782
The Joker's Van - JUK657
Two-Face's Truck - EFE933
Yeti - NJL412
Zoo Sweeper - DWR243

LEGO Batman: The videogame

M

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PS2

Trapaceando
Entre no menu da facção, depois em cheats e digite um dos códigos abaixo:
Ganhe $1,000,000 - →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →
Amigo de todos - ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←
Tanque Cheio - →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑
Munição Infinita - →, ←, →, →, ←, →, ←, ←
Energia Infinita - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

S

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

PS2

Usando a Força Negra
Siga até o menu Cheats e digite um dos códigos abaixo:

Jogue com Aayla Secura – AAYLA
Jogue com Obi-Wan Kenobi – BENKENOBI
Jogue com Anakin Skywalker – CHOSENONE
Jogue com Jedi Knight – DANTOOINE
Jogue com Drexl Roosh – DREXLROOSH
Invencibilidade – CORTOSIS
Todos os combos no máximo – COUNTDOOKU
Destrave Todas as Roupas – GRANDMOFF
Jogue com Darth Phobos – HIDDENFEAR
Jogue com Sirth Lord – HOLOCRON
Jogue com Proxy – HOLOGRAM
Jogue com Mace Windu – JEDIMASTER
Todos os poderes no máximo – KATARN
Jogue com Sith Stalker – KORRIBAN
Aumente o Poder do seu Sabre – LIGHTSABER
Jogue com o general Rahm Kota – MANDALORE
Jogue com a Mara Jade – MARAJADE
Jogue com a Maris Brood – MARISBROOD
Jogue com o Han Solo – NERFHERDER
Jogue com o imperador Palpatine – PALPATINE
Jogue com Darth Desolous – PAUAN
Ganhe 1 milhão de force points – SPEEDER
Jogue com um Stormtrooper – STORMTROOP
Jogue com Luke Skywalker – T16WOMPRAT
Jogue com Shaak Ti – TOGRUTA
Ganhe todos os poderes – TYRANUS
Jogue com poderes infinitos – VERGENCE
Jogue com Kento – WOOKIE
Jogue com Yavin Luke – YELLOWJCKT

SPEED RACER: THE VIDEOGAME

PS2

Lista de Trapaças
Faça os códigos abaixo no menu de opções, localizado na tela principal do jogo:
Adversários mais agressivos: ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓.
Micro-carros: ■, ↑, ■, ●, ↑, ■, ●.
Modo Monster Truck: ▲, ↑, ■, R2, ▲, ↑, ■
Gravidade da lua: ↑, ●, ↑, →, ■, ↑, ■
Carro sem danos: ✖, ▲, ✖, ↑, ←, ↓, →.
Inimigos em miniatura: ▲, ✖, ←, ↓, ■, ↑, ■

Speed Racer: The videogame

T

TNA IMPACT!

PS2

Destravando os Movimentos
Saiba quantos pontos você precisa fazer para destravar o movimento que você deseja:
120,000 - Wheelbarrow Neckbreaker
130,000 - Full Nelson Suplex
140,000 - Basement Dropkick
156,000 - Crotch Punch
184,000 - Twisting Crossbody
192,000 - Tornado DDT
200,000 - The Book End
208,000 - Eye Rake
216,000 - Neckbreaker
232,000 - Tailbreaker
240,000 - The Cradle Shock
240,000 - Jawbreaker
252,000 - Leg Sweep
268,000 - German Suplex
280,000 - Dragon Suplex
290,000 - The Border Toss
312,000 - Atomic Drop
320,000 - The Gore
332,000 - Hurricanrana
340,000 - Running Neckbreaker
360,000 - The Gringo Killer
376,000 - Mexican Head Scissors
388,000 - Cutter
400,000 - Hangman's Neckbreaker
615,600 - Sonjay Cutter
648,000 - The Steiner Recliner
680,400 - The Styles Clash

TNA Impact!

MUNDO DOS GAMES
Nintendo Wii
R$ 1099,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
Seu PlayStation 2 pode ser trocado por um novo depois de um ano! (consulte)
Sony PSP
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
MDG
Shopping Silvio Romero Plaza - R.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
SAC: (11) 2227-3000 www.mundodosgames.net

MUNDO DOS GAMES
PlayStation 3
R$ 1499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
PlayStation 2
R$ 369,00
á vista (em dinheiro)
PlayStation 2
com 2 anos
de garantia!
Nintendo DS
R$ 499,00
á vista (em dinheiro)
1 ano de garantia
imagens meramente ilustrativas / promoção expressa em reais com preço válido para pagamento em dinheiro / preços válidos enquanto durarem os estoques

Relacionamento: Solteiro

Idiomas que falo: Inglês, Zumbinês (se é que isso existe)

Quem sou eu: Já trabalhei para diversas empresas (inclusive concorrentes) e sou bastante aplicado no que faço. Meu lema é: Pagando bem, que mal tem?

Filhos: Não

Etnia: Caucasiano

Religião: Zoroastrismo

Visão Política: Apolítica

Humor: Sarcástico

Fumo: Sim

Bebo: Sim

Animais de estimação: Zumbi conta?

Moro: Racoon City

Paixões: Anticorpos, Armas, Poder

Esportes: Tiro

Atividades: Agente de campo, Mercenário, essas coisas

Livros: *O Príncipe* (Maquiavel), *A Arte da Guerra* (Sun-Tzu), *O Livro dos Cinco Anéis* (Miyamoto Musashi), *Guia de Sobrevivência a Zumbis* (Max Brooks)

Música: Defunto Cagüete (Bezerra da Silva), Tropa de Elite (Tihuana)

Filmes: Todos os do George A. Romero, *Resident Evil* (é claro), *A Maldição dos Mortos Vivos*, *Um Morto Muito Louco*

Cozinha: Comida Militar (entenda como quiser)

Albert Wesker

recados 7.884 | fotos 66 | vídeos 37 | fãs 422 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Esqueleto, Johnny Bravo, Sgt. Pincel, Azaghâl "o Anão", Phantomas

Sorte de hoje: Você é uma pessoa culta.

meus recados

Johnny Bravo:
Adorei seu visual, posso te adicionar?

Outra perguntinha... onde você comprou esses óculos maneiríssimos?

Responder

Dr. Evil:
Por acaso não estaria interessado em trabalhar em uma de minhas empresas? Poderia pagar por seus serviços a quantia de UM MILHÃO DE DÓLARES!

Responder

Chimbinha:
A-DO-RE! o topetinho novo, brother!

Responder

Nêmesis:
STARRRRRRRRSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS

Responder

meus depoimentos

Revolver Ocelot

Nesse eu confio. Se você precisar de alguém em que possa confiar seus maiores segredos, ninguém melhor que o Wesker. Afinal após trabalhar em tantas organizações e ainda não ter morrido (será?), só guardando muito bem alguns segredos.

Meu querido, te espero em Zanzibar para aquela partida de pôquer... Mas sem trapacear.

Dr. Mário

Um exemplo de perseverança. Após tantas contaminações por vírus estranhos, o Sr. Wesker veio me procurar, e eu, como um bom doutor fiz o melhor que pude (adoro destruir vírus). Hoje, com minhas medicações, Albert pode se considerar curado.

Um abraço!

meus amigos (813)

Jean-Claude Van Damme (478)

Dolph Lundgren (886)

Dr. Evil (274

Dick Vigarista (146)

Satanás (666)

Marion Cobre (427)

Noah Bennet (569)

David Hasselhoff (789)

Roberto Just (256)

ver todos

minhas comunidades (56)

Wesker não é Whiskas... (26)

UAU! What a Mansion! (168)

Eu corto o cabelo no Ja (395)

Estou à venda! (568)

T-Virus Brasil (210)

Eu já morri um game (3

ver todos

minhas fotos (66)

Já fiz um bico em telemarketing!

Minha versão no mundo fantástico da Nintendo

Olhos vermelhos, depois de umas biritas.

ver mais

BY & CIA GAMES SOLUTION

www.byeciagames.com.br

Promoção Playstation II

R$ 599,00

3x sem juros no cartão

*2 controles

*1 memory card

*1 ano de garantia

*1 bolsa

PLAYSTATION II E III

NOTEBOOKS

FILMADORAS

CAMÊRAS DIGITAIS

TODOS OS TIPOS DE ACESSÓRIOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA GAMES

Santana Parque Shopping - 3º piso - Loja 3033

Tel. 2236-1022

Por Fábio Santana

POSSE PSICOLÓGICA

A Sony está preparada para um mundo em que os jogos serão transmitidos por cabos. E você?

Deixo claro, para começar, que não gosto muito desse negócio de jogos adquiridos por distribuição eletrônica. Tenho muitas mazelas, e uma dela é ser apegado aos meus itens de coleção. Por isso afirmo, com propriedade (quanta ironia), que o sentimento de posse é abstraído quando se compra um jogo através de download – como faz falta uma caixa de *Mega Man 9*...

Mas não se pode, por gosto ou desgosto, ignorar tendências, e esta modalidade de entrega é cada vez mais difundida. Em sua coletiva de imprensa na Tokyo Game Show 2008, no dia 9 de outubro, a Sony deu um passo a mais em direção à era do conteúdo virtual: anunciou a possibilidade de acessar a PlayStation Store diretamente pelo PSP (sem a necessidade de intermédio do PS3 ou de um PC como antes) para comprar e baixar jogos completos de PSP no dia de seus lançamentos, para rodá-los direto do Memory Stick. Desde o dia 15 de outubro, o firmware 5.00 possibilita tal comodidade, e ainda em outubro foram lançados simultaneamente em versão digital e UMD os jogos *Yuusha no Kuse Ni Namai Ikida Or2* e *Bleach Soul Carnival*, e nos mesmos moldes estão prometidos *Patapon 2*, *LocoRoco 2*, *Resistance Retribution* e outros. Aparentemente, isso será prática padrão para jogos de PSP publicados pela própria Sony, e a empresa já sinalizou a intenção de estender o modelo para jogos third party.

Nem de longe é uma novidade. Nos PCs, o serviço de distribuição mais conhecido é o Steam, da Valve, que opera desde 2004 e passou a oferecer não apenas os títulos da própria empresa como de diversas produtoras conveniadas. Nos consoles, a presente geração começou a disponibilizar jogos clássicos e títulos originais menos robustos. A Sony foi a pioneira em oferecer via download jogos feitos para o próprio sistema, completos, e que também são vendidos fisicamente, em caixinha. Para o PSP já podia-se baixar títulos como *WipeOut Pure*, *Syphon Filter: Combat Ops* e *LocoRoco* (embora via PC ou PS3). No PS3 vieram simultaneamente em Blu-ray e download *Warhawk* e *Gran Turismo 5 Prologue*, e *Burnout Paradise* tornou-se disponível via PlayStation Network oito meses depois do lançamento em disco.

Claro que essa oferta, por ora, tem caráter de alternativa, não de competição. Se não houvesse mais gente como eu, por exemplo, as embalagens em edições limitadas e cheias de atrativos não seriam cada vez mais praticadas. Assim, o modelo de distribuição digital não deve substituir a comercialização dos jogos em caixa como se diz por aí – pelo menos não no futuro próximo. Até porquê a difusão de internet banda larga de qualidade, o suficiente para dar conta desses jogos de múltiplos gigabytes, ainda demora a atingir um nível satisfatório. Ainda assim, alguém tem que arriscar, e é bom ver que a Sony está experimentando desde já – ainda que eu tema não poder colocar a caixa de *Final Fantasy XV* ou *XVI* ao lado de todos os outros na minha estante de jogos.

O CD disfarçado de cartucho foi presente só para a imprensa

Socom Confrontation foi distribuido por meio de Blu-ray e também por download na PSStore

Inputbox
games
JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Preços especiais para logistas
Enviamos via SEDEX
Tudo em até 24X
SONY
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
XBOX 360
Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699
Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 40 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).
A pesquisa de preços foi feita no dia 21 de Outubro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,19 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br.

LOJA	TELEFONE	PS3	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ANTRAX	(11) 2303-0011	R$ 1.490,00 (40 GB)	R$ 460,00	R$ 65,00	R$ 35,00	R$ 590,00
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520	R$ 1.500,00 (40 GB)	R$ 499,00	R$ 60,00	R$ 25,00	R$ 699,00
BY & CIA	(11) 2236-1022	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 650,00	R$ 90,00	R$ 50,00	R$ 800,00
DARK GAMES	(11) 3593-6974	R$ 1.550,00 (40 GB)	R$ 395,00	R$ 40,00	R$ 59,90	R$ 510,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-1470	----------	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 50,00	----------
ELETROMIL	(11) 3362-2306	----------	R$ 450,00	R$ 60,00	R$ 40,00	----------
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092	R$ 1.450,00 (40 GB)	R$ 490,00	R$ 50,00	R$ 50,00	R$ 790,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.359,00 (80 GB)	R$ 600,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 749,00
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 1.650,00 (40 GB)	R$ 500,00	R$ 59,00	R$ 39,00	R$ 800,00
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689	R$ 2.210,00 (80 GB)	R$ 499,90	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 750,00
KID GAMES	(61) 3201-7031	R$ 1.599,00 (40 GB)	R$ 579,00	R$ 99,00	R$ 59,00	R$ 560,00
KIWRED	(11) 5181-5488	R$ 1.400,00 (40 GB)	R$ 410,00	R$ 55,00	R$ 30,00	R$ 560,00
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800	R$ 1.700,00 (80 GB)	R$ 500,00	R$ 60,00	R$ 30,00	R$ 680,00
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960	R$ 1.700,00 (80 GB)	R$ 400,00	R$ 50,00	R$ 30,00	R$ 550,00
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156	----------	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 45,00	----------
ROCK LASER	(11) 2954-4332	R$ 1.600,00 (40 GB)	R$ 399,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 649,00

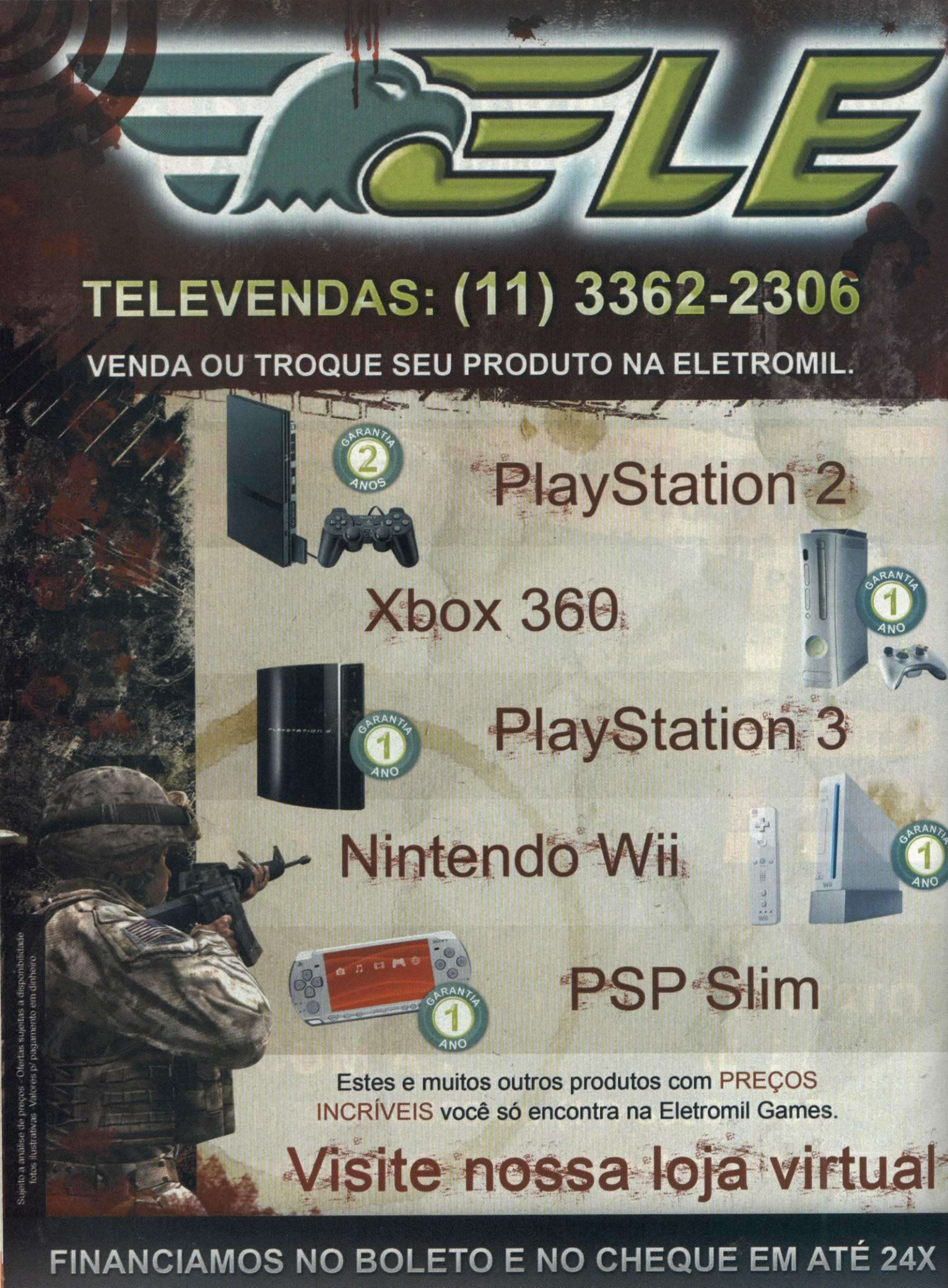
Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
(11) 3038-5097

publicidade europanet.com.br


ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
VENDA OU TROQUE SEU PRODUTO NA ELETROMIL.
GARANTIA 2 ANOS
PlayStation 2
Xbox 360
GARANTIA 1 ANO
PlayStation 3
GARANTIA 1 ANO
Nintendo Wii
GARANTIA 1 ANO
PSP Slim
GARANTIA 1 ANO
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Visite nossa loja virtual
Sujeito a análise de preços - Ofertas sujeitas a disponibilidade
fotos ilustrativas -Valores p/ pagamento em dinheiro
FINANCIAMOS NO BOLETO E NO CHEQUE EM ATÉ 24X

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:

WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES, COMPUTADORES, CELULARES, CAMERAS DIGITAIS, MP3 E MP4.

Notebook Acer 4720

Celulares

Ipod Touch

Câmeras Digitais

Nintendo DS Lite

Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.

para mais informações.

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

R. SANTA IFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR - SANTA IFIGÊNIA
SÃO PAULO - SP - CEP: 01207-001

PROMOÇÃO

ENTRE no JOGO

COM KAKÁ

A ÚNICA MOLEZA QUE VOCÊ VAI TER É NA HORA DE FAZER A BARBA.

Leo Burnett Brasil

P&G - Nov/08

C.A. CAIXA nº 3-0664/2008.

Compre qualquer produto Mach3, cadastre-se no site e concorra a

200 consoles de videogame e a uma viagem a Milão com a chance de enfrentar o Kaká.

Gillette MACH3 Turbo VICTORY

Acesse o site e encare esse desafio.

www.gillettechampions.com.br

Período de participação de 01/10 a 31/12/08.